The Best Game & Entertainment Monthly Magazine
GAMELINE
www.e-gameline.co.kr
2001
개편호
정가 5,800원
책속 부록
2001년 미니 캘린더
GL Perfect Guide
PS 가면라이더 쿠우거
PS2 블러드 ~The Last Vampire~
천사의 선물 마알왕국 이야기
바운서
7 ~모르모스의 기병대~
기동전사 건담
DC 판타지스타 온라인
WSC 파이널 판타지
A/S 엑소더스 길티
Vol.6
2001
GAME LINE
www.e-gameline.co.kr
비매품
CD에도 공략이 있다!!
1 일본 CM 동영상
2 라인 노래방
-선라이즈 영웅담 R
-바운서
3 특집 동영상 BLOOD
4 쓰레기 세상
-데스크림즌
-소드 오브 소단
5 독자 광장
-애독자 엽서
6 CD 오메가
DC 막말 낭만 월화의 검사
DC 데이토나 USA 2001
DC 토모요의 비디오 대작전
PS 조이드
PS 사조영웅전
PS 뿌요뿌요 BOX
PS 지온의 계보 ~공략지령서~
PS2 철권 TT
AC 데스크림즌 OX
ABC
부수공사기구 한국ABC가입
03
9 771228 136000
ISSN 1228-1360

e세상의 출발 **삼보컴퓨터**

e세상의 시작! 삼보 드림시스

열려라! e-Home 세상!

당신이 꿈꾸던 e세상의 모든 것이 드림시스로 이루어집니다!
누구나 자유롭게 컴퓨터를 사용하고 네트워크로 연결되는 e-Home 세상!
지금 삼보드림시스로 e-Home 세상의 주인공이 되세요!

IEEE 1394 신기술채택

고속데이터 전송장치(400Mbps)로 자유로운 접속과 동작중 연결/해제가 용이. 디지털캠코더, 카메라, VCR, HDTV 등을 연결하여 자유로운 디지털 동영상 편집을 가능하게 해줍니다. (Letz DV S/W 제공)

DREAMSYS EX

네트워크로 컴퓨터와 컴퓨터가 연결된다!
네트워크로 기존PC를 강하게!

드림시스 EX 9100S

인텔® 펜티엄® III 프로세서 1GHz

네트워크 센터 하나의 회선으로 여러 PC가 인터넷을.
네트워크 센터 PC간 데이터와 프린터까지 공유한다
가족게임 센터 네트워크 게임을 PC 방 안가고 즐긴다
A/V 센터 디지털 비디오 편집을 내 마음대로/Letz DV 제공
메세지 센터 메시지를 이동통신과 직접 주고 받는다

IEEE 1394 신기술채택

고속데이터 전송장치(400Mbps)로 자유로운 접속과 동작중 연결/해제가 용이. 디지털캠코더, 카메라, VCR, HDTV 등을 연결하여 자유로운 디지털 동영상 편집을 가능하게 해줍니다. (Letz DV S/W 제공)

DREAMSYS ChangeUp i

내 컴퓨터에 주치의가 생긴다
2년간 책임 무상 서비스!

드림시스 체인지업i 8800

인텔® 펜티엄® III 프로세서 800MHz

man to man 서비스

- 2년간 책임 무상서비스
- 초보자를 위한 5시간 방문교육
- 체인지업 전담 콜센터 운영 (080-3535-061)
- 도난보험과 화재보험 무료가입 (구입후 1년간)

intel inside
pentium® III

E시대를 위해 새롭게 태어난 사이버 메탈크루저
인터넷을 더욱 빠르게, 기본은 더욱 강하게!

드림시스 EZ R6880Si
인텔® 셀러론™ 프로세서 800MHz

삼보 One·Call 서비스 교육접수 서울 · 경기 : 02-365-3535
기타지역 : 080-535-3535

과연 누가 아는가?

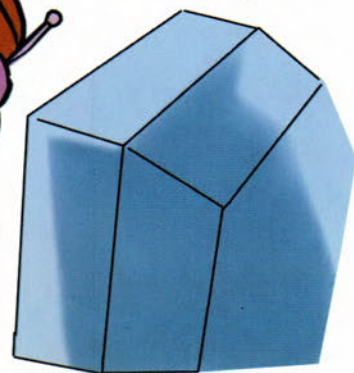
스페샬 게임 상담가 전군과 함께 하는... 긴급 다큐멘터리

긴급사태 발생편

이럴땐 어떻게 해결하나요?

공육백 영구영구

ARS 0600-0909 실시간 게임 Q&A

www.interhobby.co.kr

세계 최고의 트레이딩 카드게임

총상금 U$ 2,500,000(약29억 원)

MAGIC The Gathering®

매직 더 개더링은 세계 50개국에서 즐기고 있는
트레이딩 카드게임입니다. 매직의 세계는 Dominia라는
환타지 세계에서 벌어지는 마법사들 사이의 전쟁을 모티브로 한 대전형의 게임으로
운보다는 4,000여종의 카드중 일부를 신출귀몰한 전략에 따라 조합하여 상대와
대전하는 고도의 지적게임입니다. 매년 400여종의 독특한 특징을 가진
추가 카드 시리즈가 발매되어 지속적으로 게임을 즐길 수 있습니다.
카드는 한정판으로 발매되어 수집성이 높으며 희귀카드와 절판된 카드 일수록
가치가 높습니다. 현재 전 세계에서 약 28억원이 걸린 국제대회가 매년 열리고 있으며
국내대회참가자는 경기후 세계랭킹에 등록되며 입상자에게 세계챔피온대회 및
프로대회에 참가자격부여 및 비용을 전액 지원하고 있습니다.

PlaneShift 발매

Invasion의 첫번째 확장판인 Planeshift가 2월5일 전세계 동시에 발매됩니다.
발매전에 새로운 확장판을 체험하실 분은 맛보기 토너에서 확인하실 수 있습니다.

PlaneShift 맛보기토너

1.27일(토) 오후1:00 실덱▶서울-강북토너센터(02-322-9847)
1.28일(일) 오후1:00 부스터 드래프트▶부산-게임랜드(051-255-9220)

초보자 설명회

서울 매주 토요일 오후 2 : 30분 강남(568-8297), 강북 게임센터(322-9847)
부산 매주 일요일 오후 1 : 30 게임랜드(255-9220)
참가자에게 입문덱을 무료로 드립니다.

DCI공인 매직 토너먼트 매주말 개최

매주 토,일요일 세계랭킹에 등록되는 공인경기가 열립니다.
자세한 일정은 www.magicthegathering.co.kr에서 확인바랍니다.
참가비는 무료입니다.

위저드한국공인대리점
(주) 인 터 하 비

강남게임센터 568-8297
용산직영매장 714-8297
강북게임센터 322-9847

공인홈페이지 한글 www.interhobby.co.kr
영어 www.wizards.com

인터넷쇼핑몰 : www.cardgames.co.kr

초보자 설명회에 참가하신분에 한함
50%할인권

illustrated by 김문자

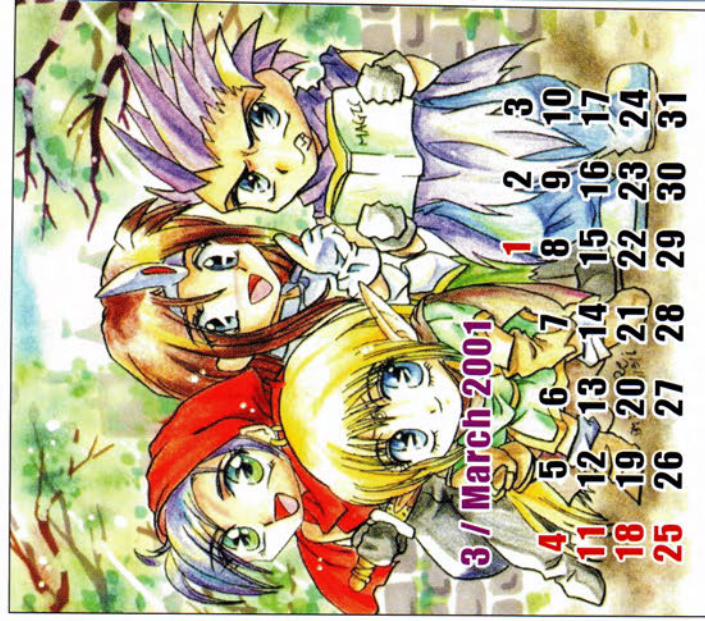
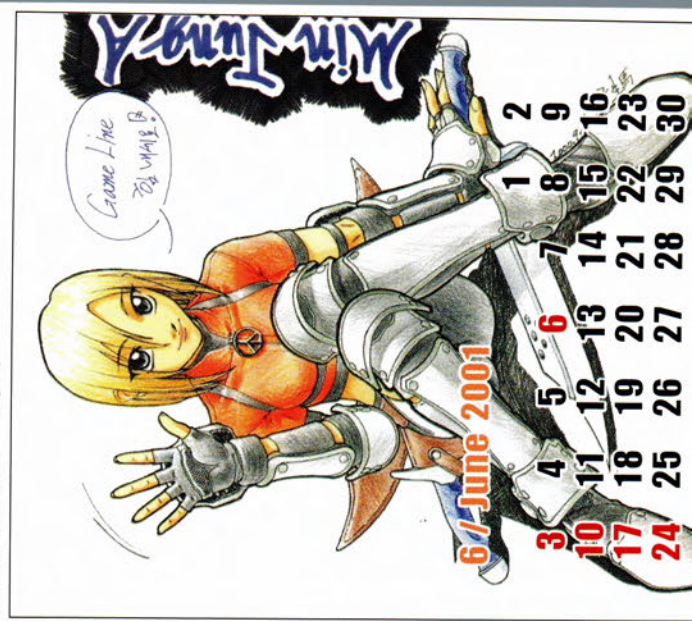
illustrated by Ashin

illustrated by BPJ, Re

illustrated by 신지군

illustrated by 유빈

illustrated by 야생마

Contents

ⓒ 2000 SQUARE illustrated by SEED

발행인 백석기
이 사 김진훈
편집장 오규석
정보 취재팀 최병렬 이용혁 팀장
이규석 부팀장
최낙윤 서상혁 기자
문성호 송찬용
이상혁 객원기자
어시스트 강준수 고배석 곽동언 구교남
김관식 김관영 김상욱 김유탁
김인찬 김진욱 박현용 송찬용
오원식 이수원 이은수 이준오
임성환 장수호 장은석 장재원
황규석
일러스트 오지현 이어진 임성길 정세연
디자인 김현우 이미경
어시스트 강성준 김선형 채진우 박미해
영업 김도민 부장 박준석 과장
관리지원 김상균 부장
박효심 주임 박정하

전화문의
취재 · 편집 : 02) 336-4641~2
디자인 : 02) 336-4643
광고 · 영업 : 032) 621-1335~6
관리지원 : 02) 336-5151
정기구독 : 032) 621-1335~6
FAX : 02) 336-4644
ID : GL2000(하이텔 · 나우누리)
(주)생각나라 : www.sgnsoft.com
게임라인 : www.e-gameline.co.kr

게임라인 2001 년 개편특집호 통권 54호. 1996년 6월 25일 등록. 등록번호 라8234(1997년 8월 25일 등록 변경). 2001 년 1월 31일 발행. 정가 5,800 원. 발행인 및 편집인 백석기. 인쇄인 강경중.
발행처 / (주)생각나라(서울 특별시 마포 구 서교 동 468-3번지 대진 B/D 3F. 대표 전화 02-336-4642, FAX 02-336-4644). 인쇄처 / (주)타라 그래픽스(서울시 관악구 봉천동 729-21)

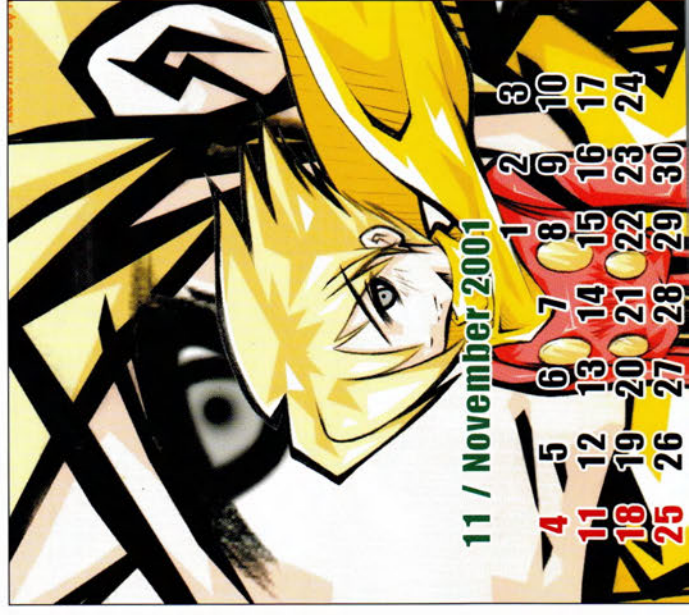
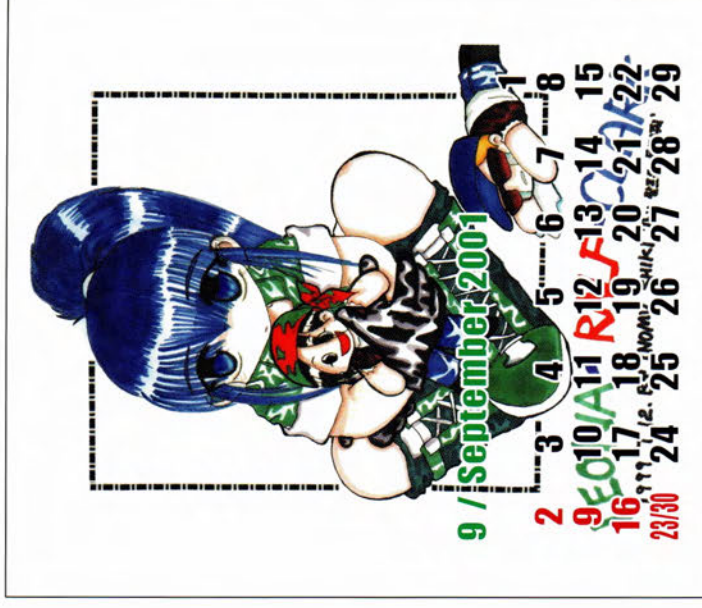
illustrated by Island

illustrated by Lime

illustrated by INOMU SHIKI

illustrated by CULT

10 / October 2001

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

illustrated by Ami

illustrated by zinno

illustrated by zinno

GAME INDEX

DREAMCAST

PLAYSTATION & 2

ARCADE & 휴대용

HEAD LINE

DREAMCAST 29

PLAYSTATION 47

AC&휴대용 69

분석편 89

LINE-ORIGINAL 161

저작권리스트

역사의 산 증인이 되고자 한다면…

역사(歷史)란 무엇인가? 그 질문의 답을 얻기 위해 골치아프게 고등학교 교과서를 뒤적거려볼 필요는 없다. 역사는, 간단히 말하자면, 과거의 일을 되새겨 미래를 바라보는 지금 우리들의 삶으로 풀이된다. 그러므로 우리들은 한 명 한 명이 각각 역사의 증인이자 주체라고 볼 수 있다. 그렇다면 진정한 역사의 산 증인이란 누구인가? 역시 풀이하자면, 역사의 시류에 파묻혀 그저 따라가기만 할 사람이 아니라 그 시류를 조종하며 한 발 앞서 나갈 사람을 뜻한다. 역사를 분석하여 미래를 의도된 방향으로 이끌어나가는 사람일 것이다. 이러한 역사의 산 증인은 하고자 한다고 해서 되는 것도 아니요 하기 싫다고 해서 피할 수 있는 것도 아니다. 그래서 진인사대천명(盡人事待天命)이라는 말이 생긴 것일 지도 모른다. 그러나 지금, 우리나라의 비디오 게임업계에서는 침체로부터 구해 줄 역사의 산 증인을 필요로 하고 있다. 그것만큼은 분명한 사실이다.

비디오 게임이 전 세계를 무대로 하는 문화시장으로 떠오른 것은 어제 오늘일이 아니다. 십수 년 전부터 일본인들은 비디오 게임의 가능성을 믿고 노력하여 그 결과 오늘날 게임 대국을 이룰 수 있었다. 반면 삶의 질보다는 경제적 안정을 우선시한 우리 나라는 어떠한가. 80년대 후반까지도 경제수지 흑자를 위해 허리띠를 졸라매었고 그 결과 지금까지 '삶을 즐길 수 있는 여유'를 가진 사람은 찾아보기 힘들다. 고등학교 때까지는 입시 준비를 위해 무조건적인 희생을 강요당했고, 성적에 맞춰 들어간 대학에서는 진정 하고싶은 일이 무엇인지를 찾지 못해 방황할 수밖에 없으며, 사회로 진출해서는 '삶을 위한 일'이 아닌 '일을 위한 삶'이 되어버린다. 이런 토양에서 게임이라는 놀이문화가 성장하기를 바라는 것은 무리가 아닐까? 그렇다면 그렇게 단정지어버리고 아무 노력도 하지 않은 채 모든 여건이 갖추어지기만을 기다려야 하는가?

두 신발 제조업자가 아프리카에 진출하기 위해 현지를 찾았을 때 아프리카 사람들은 누구나 신발을 신지 않고 다녔다. 한 명은 '신발을 신지 않는 나라에서는 신발이 팔리지 않을 것이다'고 생각하고 포기하고 떠났다. 그러나 나머지 한 명은 '이 나라 사람들은 모두 신발을 신을 가능성이 있는 셈이다'라고 생각하여 열심히 일을 추진, 결국 성공을 거두게 되었다. 이 이야기가 사실인지 아닌지는 그리 중요하지 않다. 요점은 바로 '남과 다르게 생각하는 관점'인 것이다. 우리 나라에서 비디오 게임이 성공할 수 없다고 생각하고 포기해 버린다면 반드시 그렇게 될 수밖에 없다. 그러나 만일, 다른 관점으로 생각하고 오히려 더욱 추진하게 된다면? 앞장선 누군가의 뒤를 따라 수많은 사람들이 모여들게 된다면? 미래는 바뀔 것이다. 반드시 그렇게 될 것이다!

지금처럼 힘든 상황에서, 게임라인은 어쩌면 무모하다고 생각되는 도전을 하고자 한다. 불합리한 것들은 과감히 고쳐나가고 필요한 것은 거리낌없이 받아들이려고 한다. 일부 매니아를 위한 게임잡지가 아닌, 모든 게이머들을 위하는 게임잡지가 되고자 한다. 비디오 게임이 단지 왜색 짙은 저질 문화가 아닌, 재미있는 삶을 즐길 수 있는 방법 중 하나라는 것을 주장하고자 한다. 무엇보다도 역사의 산 증인이 되고자 하는 게이머들을 위해 '남과 다르게 생각하는 관점'을 보여주고자 한다.

지금 이 순간부터 라인은 새롭게 태어날 것이다. 부담없는 가격, 적지만 알찬 페이지, 유용하고 다양한 부록, 거기에 세계 최고의 비디오 게임 잡지라는 자부심을 곁들여 이 땅에 건전 게임 문화의 씨를 뿌릴 수 있는 역사의 산 증인이 되도록 최선을 다할 것이다.

라인 편집부 일동

게임 매장들은 어디로 갔는가?

오랜만에 홈페이지 업데이트를 위해 용산으로 발걸음을 옮긴다. 한 달에 한 번 꼴로 업데이트를 위해 용산을 샅샅이 돌아볼 때마다 느끼는 점이지만 매장의 수효가 늘어나는 일은 거의 없는 것이다. 지난달에만 해도 영업을 버젓이 하고 있던 곳이…, 게임매장은 간 데 없고 점점 휴대전화의 거리가 되어가고 있다.

글 : 김른킨 / 보조 : WVF

Ⅰ. 게임 한국은 정말 있는가

게임방의 전국적인 확산과 스타크래프트의 범 국민적인 인기에 힘입어 불과 2, 3년 사이에 우리 나라의 게임에 대한 시각과 대우는 많은 변화를 갖게되었다. 한국에서도 밀리언셀러 게임이 등장하고 외국의 제작사가 직접 국내에 와서 시연회를 갖는가 하면, 각종 케이블채널들에서는 신종 직업으로 불리는 '프로게이머'들의 프로게임리그를 중계하고 있다. 또한 DDR이라고 불리는 음악게임들의 히트로 'PUMP IT UP'이라는 게임을 제작한 '안다미로'의 매출액은 웬만한 대기업에 맞먹을 정도로 어마어마한 액수를 기록하고 있다. 역시 게임방의 전국적인 확산과 '전용선'의 대중적인 보급으로 인해서 온라인 게임을 운영하는 일부의 소프트 하우스들은 연 수백 억대의 매출을 올릴 정도로 한국의 게임시장은 급팽창했다.

하지만, 정말로 한국의 게임시장은 성장했는가? 라고 물어온다면, 필자는 아주 자신 있게 확언할 수 있다. 대답은 **'아니오'** 이다. 지금도 한국에는 매달 몇 개씩 게임회사들이 도산하고 있으며, 기획한 프로젝트를 게임이라는 완성물로 내놓는 회사는 극히 소수에 불과하다. 대부분이 '기획단계'에서 사라져버리고 있다는 이야기다. 그 이유는 간단하게 '실력'과 '돈'이 없기 때문이며, '실력'을 기를 수 있는 기반을 닦아주는 '교육시설'도 제대로 된 곳 하나 없다. 그리고 무엇보다 가장 큰 문제는 이렇게 힘들게 게임을 만들어서 패키지를 발매해봤자 사주는 사람이 없다는 것이다. 지금의 한국의 게임시장의 가장 큰 딜레마는 바로 '사주는 사람은 없고, 바람잡이와 구경꾼만 많은' 어딘가 비틀려 있는 현실이다.

Ⅱ. 사라져 가는 게임매장들…

1991년 당시, 국내에서 발간되는 게임잡지의 기사 내용은 대부분이 공략으로, 신작정보나 발매일정표와 같은 기초적인 데이터조차 제대로 전달해주지 못하는 실정이었다. 따라서 신작의 발매여부와 정보를 알기 위해서는 직접 게임매장이 있는 용산으로 가는 것이 최선의 방법이었다. 그 당시에는 필자가 다니던 고등학교가 있는 강남에만도 수십 개의 게임매장이 있었으며, 대치동의 아파트단지들을 가로질러 가면 10개 이상의 게임매장들이 존재했다. 용산의 경우 신용산지하차도를 지나 나오면 바로 우측 21동에는 길을 따라 게임매장들이 줄을 지어 들어서 있었으며, 나진 12, 13동도 용산버스터미널쪽 방면에 위치한 가게는 전부 게임매장이었으며, 12동과 13동이 마주보는 골목도 전부 게임매장이었다. 13동의 1, 2층도 대부분 게임매장이었고, 용산 터미널 2층과 17동 2층도 게임매장이 많이 있었다. 하지만, 지금은 어떠한가? 지금은 거의 일주일 단위로 1개씩 게임매장이 문을 닫고 있다. 동네게임매장들이 사라진지는 이미 오래이며, 용산 최대의 브로커 유통업체였던 'H사' 마저 지금은 종적을 감췄으며, 역시 최대의 브로커 중 하나였던 'J사' 조차도 사실상 문을 닫은 거나 마찬가지인 상황이다. 용산에서는 절대로 망하지 않을 것 같았던 선주문을 전문으로 하던 'S게임'과 같은 매장 또한 지금은 휴대전화 매장으로 업종변경을 한 상태이다. 이러한 게임매장의 감소현상은 아래에 있는 표를 보면 쉽게 이해가 될 것이다.

용산전자상가 게임매장의 업소 수 증감 추이 (단위:개)

기간\구분	4동	8, 9동	12동	13동	15동	터미널상가	합계
1999. 7	1	22	23	23	4	3	76
2000. 4	1	22	21	21	4	3	72
2000. 5	1	24	21	20	4	3	73
2000. 7	1	24	20	20	4	3	72
2000. 9	1	23	20	19	4	3	70
2000. 10	1	23	17	17	4	3	65
2000. 11	1	27	16	16	4	3	67
2000. 12	1	29	13	16	4	2	65
2001. 1	0	29	13	28	4	2	76

위의 표만을 보면 그다지 많은 매장이 줄어들지 않은 것처럼 보이지만, 실제로는 대부분의 매장이 사실상의 소매점 업무를 포기했다는 점, 작은 소매점끼리 합병하여 사실상 하나의 매장으로 운영되는 곳, 또는 게임기는 부수적으로 취급하는 곳이 많다는 점과 통계에 수리 전문점을 포함했다는 점을 감안하면, 실제적인 소매점 수는 현재 40개를 넘기지 못한다. 또 금년 1월 들어 13동의 매장수가 급증했으나, 이는 13동 지하의 대형 게임센터가 그 규모를 반으로 줄이며 생겨난 공간에 테크노마트로부터 이전해 온 매장이나, 또는 용산의 기존 매장의 이전을 위해 제2매장을 연 곳이 대부분으로, 신규 개업은 거의 없다. 또한 제2매장을 연 경우, 이전이 완료되면 기존의 매장을 폐쇄할 것으로 예상되므로 실질적으로 얼마 후에는 다시 대폭 감소할 것으로 예상된다. 그럼, 어째서 게임매장들은 이렇게 문을 닫거나, 업종전환을 하는 것인가? 가장 큰 이유는 역시 **'사주는 사람'이 없기 때문**이다.

사주는 사람이 없어 일정한 수입을 보장할 수 없는 상황에다가 국내의 실정법은 이러한 소매점들의 권익을 조금도 보호해 주지 않는다. 지금의 유저들이 제대로 알아야 할 것은 용산(게임매장의)상인들은 **'의도적인 범법자'가 아니라는 것**이다. 그들은 **유통상의 어떠한 불법행위를 한 사람들도 아니고 밀수업자도 절대 아니며, 청소년들의 돈이나 탐내는 모리배도 결코 아니다.** 많은 사람들이 이들을 '용팔이'라고 부르며 비난하기도 하지만, 이들이야말로 국내의 척박한 게임시장을 10년 넘게 이끌어온 사람들이다. 어째서 이런 사람들은 비난하면서, 불법복제를 권장하는 일부 통신 동호회에 대해서는 아무런 비난도 하지 않는가? 지금 우리 한국의 게임매장을 절망으로 몰아넣은 가장 큰 주범은 바로 '게임 유저' 자신들인 것이다. 그렇다면 '매장들이 왜 사라지는가?'라는 질문에 답하기 위해서는 먼저 국내 비디오게임 시장이 어떻게 변화해 왔는가를 아는 것이 필요할 것이다. 국내 비디오게임 시장의 변천사를 아래의 내용을 통해 간략히 알아보자.

1986년 이전

아시안게임과 올림픽 등의 유치로, 기존의 지저분하던 상가들을 정리・이전시키려는 정부정책의 일환으로 용산의 청과물 시장을 가락동으로 이전하고 그 자리에 새로이 전자상가를 조성하게 된다. 비디오게임 매장들은 최초의 이전 때부터 용산에 발을 들여놓기 시작하였으며, 전자상가의 상권은 이전이 거의 완료된 1985년 6월을 기점으로 세운상가에서 용산으로 완전히 이동하게 된다. 사실상의 여명기라고 할 수 있다.

1986 ~ 1990년

게임기에 관련된 상권은 대부분 용산으로의 이전이 완료되어간다. 이때는 MSX와 FC로 대표되는 8비트 게임기의 전성시대로 당시의 소프트웨어 유통은 실정법이 만들어지지 않은 상황에서, 어떠한 제재도 받지 않고 매우 크게 성장할 수 있었다. 하지만 이때부터 '저작권' 등의 개념이 매우 희박하여 대부분의 소프트웨어가 무단 복제되어 유통되었으며, MSX용 게임 디스켓을 카피해주는 업체들이 호황을 누리던 시절이었다.

1991 ~ 1994년

이때가 사실상의 황금기. 16비트 게임기들로 시장은 무르익어 있었으며, 정식수입을 통해 유통하는 업체들도 많이 있었기 때문에 시장자체에 활기가 있었다. 교환제도의 존재로 유저는 저렴한 가격에 게임을 즐길 수 있었으며, 소매점은 상

대적으로 위험부담을 줄여 매니악하고 마이너한 것들에 이르기까지 다양한 소프트웨어가 시장에 유입되었다.

1994 ~ 1996년

차세대 게임기들의 등장으로 시장은 급변하기 시작한다. 카트리지보다 유통하기가 쉬웠던 CD-ROM이라는 매체 덕분에 소매점은 전보다 다량으로 게임을 들여오기 시작했으며, 이때부터 교환제도는 설자리를 조금씩 잃어가게 되었다. 또한 CD는 유입이 쉬운 반면, 악성재고의 발생률도 높아 점차 비디오게임 시장은 '대작' 위주로 흘러가기 시작한다.

1996 ~ 1997년

'음비법'의 발효와 함께 일본어가 등장하는 게임(사실상의 비디오게임 전부)이 전면 수입금지 품목이 됨에 따라 게임매장들은 집중적인 단속의 대상이 된다. 더불어 이때부터 게임매장에서 게임을 진열해 놓고 소비자가 고르는 정상적인 상거래 행위는 자취를 감추게 되며, 음성화가 진행되기 시작한다.

1998년

문제의 IMF의 영향으로 시장은 '복사CD'를 중심으로 전환되어진다. 또한 SS의 사실상의 몰락으로 PS는 최고의 전성기를 맞이하며, IMF였음에도 불구하고 국내에도 엄청난 수의 신규 유저가 탄생하게 된다.

1999년 이후

DC의 보급과 함께 DC유저 사이에서는 정품을 사용하는 문화가 형성되어지게 된다. 하지만 이미 거대화된 복사CD 시장에 밀려 DC는 그다지 인기를 얻지 못한다. 사회적으로는 일대의 '스타크래프트' 열풍의 영향으로 수많은 비디오게임 유저들이 PC게임으로 돌아서고, 기존 유저층이라고 할 수 있는 '10대 후반~20대 초반'의 계층의 소비문화는 점차 '게임방'과 '모바일'로 옮겨가기 시작한다.

Ⅲ. 게임 소매점, 그 끝없는 적자경영

당신은 단 한번이라도 '비즈니스' 또는 '유통'이라는 것을 해본 경험이 있는가? 지금 이 글을 읽는 대부분의 독자는 학생 또는 백수일 것이고 따라서 그런 경험이 있을 리가 만무하다. 그렇기 때문에 아주 간단하게 유통의 논리에 대해서만 설명을 하도록 하겠다.

일반적인 유통의 구조

위의 표는 가장 간단하게 유통의 흐름을 표시한 것이다. 표를 설명하자면, 생산자는 재화를 생산하여 중간도매상에게 공급하면서 '어음'을 받는다. 혹은 중간 도매상으로부터 '예치금'이라 불리는 선금을 미리 받아둔 상태로 물건을 공급하는 과정에서 일단 그 예치금의 일부의 권리를 받는다. 그것을 받은 중간도매상은 소매점에 다시 '중간마진'이라는 것을 붙여서 공급하는데, 이 과정에서 소매점 역시 대금은 물건을 받는 시점에서 주는 것이 아니다. 소매점도 중간 도매상에 예치금 형식으로 물건을 공급받거나, 후불방식, 어음 등의 여러 가지 방법으로 물건을 일단 공급받는다. 이렇게 공급받은 물건은 모두 '재고'에 해당한다. 재고라는 것은 '팔리지 않아서 쌓아둔 물건'이 아니라, '아직 팔리지 않은' 모든 상품을 '재고'라고 부른다. 그리고, 일정기간동안 소매점이 판매하여, 더 이상 팔릴 가능성이 희박한 재고는 다시 중간 도매상에게 반품을 하는 것이다. 중간 도매상은 역시 같은 방법으로 생산자에게 재고를 반품한다. 이러한 체계에서는 **물건이 팔리지 않는 책임을 지는 것은 생산자와 중간 도매상이다.** 물건이 안 팔리면 장사가 안 돼서 소매점이 피해를 입을 수는 있겠지만, 악성재고가 산더미처럼 쌓인다고 해서 소매점에 돌아가는 피해는 거의 없다. 간단하게 말하자면, 세가의 게임기와 게임이 안 팔려서 세가가 지금까지 수많은 적자를 보았다고 해도, 게임매장들은 그걸로 인해서 어떤 책임도 지지 않는다는 것으로 설명하면 이해가 더 쉬울지도 모르겠다. 그럼, 이것을 국내의 비디오게임 시장에 알맞게 대입해보자. 표에서 '생산자'의 역할을 하는 것은 일본에 있는 게임 도매상이다. 중간 도매상의 역할이 바로 소위 말하는 '보따리 장수', 소매점의 역할은 당연히 국내 게임 소매점이다. 그럼 간단하게 사고를 확대해보면 소매점은 상품이 팔리지 않아 **악성재고가 되어도 반품할 곳이 없다**는 것을 추론할 수 있다. 물론 이런 경우 중간도매상은 물건이 팔리지 않는 것에 대한 책임을 전혀 지지 않는다. 책임은 100% 소매점이 감당하는 것이며, 물건이 많이 팔리건 적게 팔리건 재고가 쌓이는 이상은 소매점은 적자를 누적할 수밖에 없는 것이다. 이런 상황에서라면 당장에 게임소매점을 좀더 위험부담이 적고 안정된 수익이 보장되는 업종으로 전환하는 것은 당연한 선택일 것이다. 여기에 설상가상으로, 1994년부터 국내에서는 일본어가 들어가는 영상물·음반·게임 등에 대한 강력한 규제정책이 실시되었다. 그리고 1996년 제정된 '음비법'과 2000년 개정된 '음비개법'으로 인하여 게임매장의 상행위는 무조건 '불법 상거래'로 규정되어 단속의 대상이 되어왔다. 게임매장의 목을 조르는 것은 바로 아래의 음비개법 18조5항이다.

> 누구든지 제1항의 규정에 의하여 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 비디오물 또는 게임물과 다른 내용의 비디오물 또는 게임물을 제작. 유통. 시청제공 또는 오락 제공하여서는 아니 되며, 제2항 제3호에 해당하는 비디오물 및 게임물은 연소자에게 유통. 시청제공 또는 오락제공을 하여서는 아니 된다

이 법률안은 문구가 매우 애매 모호하며 지나치게 광범위해서, 해석하는 사람 나름대로 적용할 수 있는데 특히 '심의를 받지 않은 게임을 파는 것은 무조건 위법행위이다'라는 조항이 그러하다. 결국 게임을 **'사는 행위'는 합법이어도, '파는 행위'는 무조건 불법**이라는 상식적으로 이해하기 힘든 법 조항 덕분에 국내의 게임소매점들은 늘 단속의 대상이 되어야만 하고, 단속을 받지 않는 대가로 거액의 상납금을 바치고 명맥을 유지하는 실정이다.

그럼 여기서 한가지만 더 짚고 넘어가도록 하자. 과연 소매점은 정품 1장을 팔아서 얼마만큼의 이득을 내는가? 아주 단순하게 계산을 해보도록 하자. 얼마 전에 발매된 '테일즈 오브 이터니아'의 경우를 예를 들어보면, 발매가는 6,800엔이다. 이 게임은 발매일 당일 용산의 소매점들에서 일봉이 85,000원에 판매되었다. 발매가가 6,800엔이면, 보통 당일날 할인점에서 6,120엔에 판매한다. 그러나, 일본은 상품을 구매할 때 5%의 소비세를 내야 하므로, 개당 실제 구매가는 6,426엔이며, 한화로 계산하면 70,686원이다. '테일즈 오브 이터니아'의 경우 더블 케이스이기 때문에 상당히 많은 부피를 차지하며, 여행가방에 가득 넣을 경우 50개 정도가 한계수량이다. 여기저기 가방에 구겨 넣어도 1사람이 일봉으로 가져올 수 있는 양은 100개를 넘지 못한다. 여기서는 편의를 위해 100개라고 가정하도록 하자. '김포->도쿄'의 직항 비행기는 가장 싼 항공편이 41만원이다. 국내 공항에서 공항세 19,000원을 내며, 일본의 국제공항에서 공항세 2,900엔을 낸다. 공항에서 숙소가 있는 시내까지 가는 차비만 700엔 정도이며, 아무리 싼 민박집에서 잔다고 해도 하룻밤에 3000엔은 줘야만 가능하다. 사람은 밥을 안 먹을 수 없기 때문에 한끼에 최하 300엔 이상의 식사비는 사용해야 한다. 결국은 아무리 안 써도 한번 왕복에 70만원 이상을 쓸 수밖에 없다는 이야기이며, 70,686원에 산 게임이 85,000원에 팔리고 있었다는 것은, 이 사람들이 소매점에 넘긴 가격이 8만원이라는 말이 된다. 결국 보따리 장수는 1장에 1만원씩을 남기는 것이고, 소매점은 게임이 비싸나, 싸나 5000원 정도의 이익밖에는 챙길 수 없다는 결론이 나온다. 한정판을 비싸게 판다고 욕하는 사람들도 많지만, 실제로 소매점은 30만원에 팔고 있는 한정판을 중간도매상에게는 27만원 정도에 공급받은 것이다. 8만원으로 5,000원을 남기는 것과 27만원으로 3만원을 남기는 것 중 어느 것이 이익이냐고 한다면, 비즈니스적 관점에서 보았을 때 당연히 전자의 경우가 몇 배는 이익이다. 물론, 몇 일이 지나면 일본에서도 좀더 많이 할인해주고, 국내에 반입되는 가격도 내려가 매장에서도 1장에 1만원 정도씩의 마진을 낼 수 있을 것이다. 하지만, 그런 국내 최대의 전자상가 한복판에 놓여있는 매장의 임대료가 얼마일 것이라고 생각하는가? 국내 유명 백화점의 2평짜리 상품코너를 임대하기 위해서도 관리금과 계약금을 빼고 순수한 월 임대료만 200만원 정도를 줘야 한다. 필자는 용산에서 장사를 해본 적이 없기 때문에 정확한 임대료가 얼마인지는 알지 못하지만, 저 정도 네임밸류가 있는 장소에서 100만원 이하의 임대상가는 없다고 보는 것이 상식적이지 않나 생각한다. 결국은 게임 200개를(그것이 정품이던, 복사이던 간에) 팔아야만 한달치의 임대료가 나온다는 이야기이며, 직원 1명당 월급을 100만원 정도를 준다고 가정했을 때, 직원 2명 짜리 매장은 거기서 400장을 더 팔아야 직원 월급이 나온다. 당신 같으면 이런 상황에서 게임소매업을 하고 싶은가?

그럼 대체 왜 그들은 그곳을 떠나지 않고 자리를 지키고 있는가? 이유는 두 가지 경우가 있는데 하나는 안정된 고정고객 확보로 일정한 수익을 내는 매장의 경우(사실상 2개소뿐이다), 나머지는 10년 전부터 계속 그 일을 했기 때문에 어쩔 수 없이 하는 경우이다. 적어도 1994년 이전에는 이런 매장들도 꽤나 장사가 잘되는 신흥산업이었다. 거기에 대한 이야기는 좀더 아래에 가서 하도록 하자.

Ⅳ. 복사와 원판(정품), 무엇이 문제인가

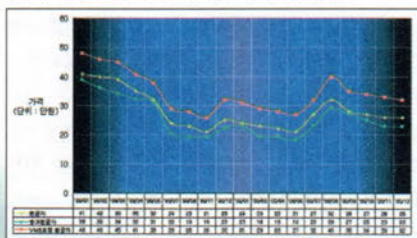
● 왜 유저들은 '복사'를 사용하는가? ●

-게임 소매점이 장사가 되지 않는 이유-그 원인은 너무도 극명하여 더 이상의 어떤 원인을 찾는 것이 쓸모 없을 정도이다. 원인은 게임을 안 사기 때문이고, 게임을

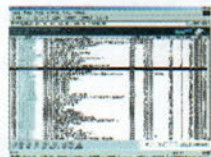
안 사는 가장 큰 원인은 바로 '복사'라는 손쉽고 경제적인 방법이 존재하고 있기 때문이다. 게임 소매점도 분명히 '복사CD'를 팔고 있다. 1장에 3000원, 보통은 5000원씩에 판매한다. 하지만, 이렇게 판다고 해서 1장에 5000원의 이익을 남기는 것은 절대 아니다. CD의 제작 원가가 1000원도 안 한다고 해서 원가만을 보면 안 된다. 보통 프레스로 들어오는 복사CD의 도매가는 2000~3000원 사이이다. CD-R로 제작한 복사CD의 경우도 이미 정해진 브로커에게서 공급받는 것이기 때문에, 프레스보다도 오히려 약간 더 많은 돈을 지불하고 구매한다. 결국은 소매점은 복사CD도 잘 팔아야 1장에 3,000원의 마진을 남긴다는 것이다. 이래가지고는 한달 내내 장사해도 유지비조차 나오지 않을게 극명하지 않은가?

국내 통신망의 대형 게임 동호회들에서 연례행사처럼 거치는 것이 바로 '복사CD의 찬반 논쟁'이다. 사실, 이런 명백한 불법행위를 토론까지 한다는 것 자체가 '게임 한국'이라는 말의 딜레마를 단적으로 보여주는 것이겠지만, 찬성 여론 쪽의 주장은 한결같다. '게임의 가격이 터무니없게 비싸며', '일정 수입이 없는 학생은 그것을 구매할 경제적 여건이 되지 못하며', '구하려고 해도 정품을 파는 가게가 없어서 사지 못한다' 라는 공통된 목소리이다. 그렇다면 복사가 존재하기 이전의 게이머들은 어떻게 게임을 즐겼단 말인가? 필자는 국내 게임 1세대에 해당하는 계층이다. 필자가 고등학생 시절에는 슈퍼패미콤 소프트가 1개에 6~11만원의 고가여도, 그것을 스스로의 능력으로 구매해서 즐겼다. 그건 필자뿐만이 아니라, 당시에 게이머들 모두가 그러했으며 그런 게이머들을 위해 '교환'이라고 하는 상당히 바람직한 제도가 존재하고 있었다. 게이머는 1개의 신작 소프트를 일단 거액에 구매한 후, 그 이후에는 그것을 샀던 매장에 찾아가 다른 신작 타이틀로 교환비(대부분 5000원이었다)를 지불하고 교환하며, 만약 소프트 사이에 차액이 존재할 때는 그 차액만큼의 돈만을 더 내면 되는 방식이었다. 교환제도는 소매점과 게이머 양쪽 모두에게 경제적인 부담을 줄이는 좋은 장치였다. 하지만, 이 제도는 '복사CD'가 등장하면서 완전히 사라졌다. 필자가 게임잡지사에서 일을 하면서 받게 되는 문의 중 이런 것이 종종 있었다.

'저기요. 플스CD를 샀는데요. 이상하게 바닥이 검은색인데, 이거 잘못 산 거 아닌가요?'

게임잡지를 사보는 독자층의 과반수는 중, 고교생이다. 이들은 사실상 차세대 기종의 등장 이후에 와서야 게임을 접하게 된 후기 게임세대이며, 이들에게는 '카트리지' 보다는 'CD'가 자연스러운 미디어인 것이다. 그러나, 이들은 범람하는 '복사CD'의 홍수 속에 플레이스테이션 정품 소프트는 밑면이 검은색이라는 지식을 갖지 못하게 된 것이다. 이들에게는 이미 '정품 구매로의 권유'와 같은 것은 일찌감치 통하지 않는다. 문제는 현재의 비디오게임 유저의 태반이 이러한 후기 게임세대들로 올바른 가치판단의 기준이 존재하지 않는다는 것이다. 그러나 여기서 또 다른 문제는, 이러한 가치판단의 기준이 존재하기 힘든 저연령층의 구매계층이 아닌, 비교적 나이가 많고 올바른 가치판단의 기준을 가진 유저들 조차도 '복사CD'에 손을 들어줬다는 것이다. 언제부터인가 정품은 '게임을 플레이하기 위하여 구매하는 것'이 아닌 '전시하기 위한 것'이 되어버렸다.

드림캐스트의 가격 변동(자료출원 : 하이텔 GAMER, 나우누리 VG)

위의 그래프를 보면 한가지 재미있는 사실을 알 수 있다. 그것은 드림캐스트의 가격이 20만원 이하로 꾸준히 급락하다가, 어느 시점에서 갑자기 상승한 것이다. 가격 상승의 전환점을 마련해 준 것은 99년 12월에는 '쉔무' 때문이었지만, 2000년 7, 8월의 경우는 바로 드림캐스트에서 복사CD의 구동을 가능하게 해주는 '부팅CD'가 등장했기 때문이다. 드림캐스트가 대대적인 가격인하를 단행했음에도 불구하고(실제로 판매가격이 1만엔 가까이나 떨어졌다) 국내 유통가가 이렇게 상승했다는 것은 **결국, 드림캐스트에 '복사CD'가 존재하지 않을 때에는 유저들에게 그다지 호응을 얻지 못하다가 '복사CD'가 등장하자마자 폭발적인 인기를 얻게 되었다고 해석할 수 있다.**

뻔한 말이지만 왜 유저는 '복사'를 사용하는가? 복사CD를 이용하면 우선 경제적으로 부담이 없다. 단돈 5000원에 게임을 즐길 수 있으며, 동호회에 버젓이 올라오는 게임의 ISO파일을 다운 받으면 단돈 300원짜리 공CD를 이용해 게임을 즐길 수 있다. 이를 이용하면 국내에는 사실상 반입될 가능성이 희박한 매니악한 작품들도 손쉽게 손에 넣을 수 있고, 게임의 선택에 실패했을 경우에 돌아오는 정신적인 피해도 상대적으로 적은 게 사실이다. 복사CD를 사용하는 가장 큰 이유는 적은 노력으로 많은 종류의 게임을 접할 수 있는 기회를 제공하기 때문이다. 하지만 이런 행동은 매우 이기적이며 상식적이지 못한 행동이다. 실제로 이렇게 복사CD를 이용해 게임을 쌓아놓는 사람 중에 그 게임의 몇 %나 클리어를 할 것인가? 무엇보다도 복사CD를 사용할수록, 정품은 더욱 더 찾아보기 힘들어진다는 점이다. 그런 유저 한사람 한사람의 행동이 쌓이고 쌓여 오늘날과 같은 결과를 만든 것이다. 사실 저렇게 매장이 하나 둘씩 사라지는 것보다 더욱 미래를 암담하게 하는 것은, 바로 일부 국내 통신 동호회들의 모습이 아닌가 생각한다. 대한민국은 분명히 국제법인 '저작권법'이 효력을 발휘하는 제네바협정 가입국이며, 베른조약 체약국이다. 하지만 어찌된 일인지 국내의 거의 대다수의 사람들은 '저작권'이라는 것에 대한 기본적인 개념조차 잡혀있지 않다. 더군다나 불과 5년 전만 하더라도 1장에 7, 8천원을 호가하던 공CD가 지금은 1장에 300원이면 구매할 수 있게 되고, 1분이면 10MB를 다운받을 수 있는 초고속 통신망의 급속한 보급으로 인해, 통신 동호회들의 자료실은 회원들간의 불법복제물 교환창고로 쓰여지고 있는 것이다.

두루넷 게임기 동호회. 운영진의 강경 조치 이후 동호회의 활동은 거의 정지했다

하나넷 게임동호회 자료실

조금 지난 게임은 없는 것이 없다

위의 그림들은 국내 일부 대형 게임 관련 동호회들의 모습이다. 저런 곳에는 존재해서는 안될 자료들이 버젓이 올라와 있는 것은 무엇을 의미하는가? 적어도, 저 동호회의 회원이고, 고속 인터넷 전용선 사용 유저라면 특별한 계기가 없는 이상은 게임을 올바른 가치를 지불하고 구매할 리가 없다고 생각된다. 성숙한 인식을 키워나가는 길잡이가 되어야 할 동호회들이 지금은 모두 '불법복제'의 거대한 '보관창고'가 되어버린 것이 오늘날 대한민국의 현실이다. 여기서 더욱 미래를 암담하게 하는 것은 운영진을 비롯한 수많은 회원들의 자기 편의적인 '저작권법에 대한 해석'이다. 그들의 주장은 간단하다. **저작권법은 '친고죄'가 성립하며, 국내에 '판권 소유권자'나 그것을 대리할 '대리자'가 없는 경우에는 해당 작품은 한국 내에서의 '저작권'을 주장할 수 없기 때문에, 동호회에 올라오는 자료들은 불법이 아니다** 라는 것이다. 하지만, '저작권법'이라는 것은 '국제법'이다. 국내에는 '음반의무단복제로부터음반제작자를보호하기위한협약'이라는 법률안이 존재하고 있으며, 이 법률 제 2조와 3조에는 다음과 같은 조항이 명시되어 있다.

제2조 각 체약국은 음반제작자의 동의가 없이 행하여지는 복제물의 작성, 그러한 복제물의 수입 그리고 그러한 복제물의 공중에 대한 배포로부터 다른 체약국 국민인 음반제작자를 보호한다. 다만, 전술한 복제물의 작성 또는 수입의 경우에는 동작성 또는 수입이 공중에 대한 배포를 목적으로 하는 경우에 한한다.
제3조 이 협약을 실시하기 위한 수단은 각 체약국의 국내법이 정하는 바에 따르며, 그 수단은 저작권 기타 특정권리의 부여에 의한 보호, 불공정 경쟁에 관련되는 법률에 의한 보호 또는 형벌에 의한 보호중 하나이상을 포함하여야 한다

위 법률을 해석하자면, 음반 영상물은 '원 제작자'의 동의 없이 복제되어지는 자체가 이미 '불법'이며, '공중에 대한 배포'라는 것은 '공개된 장소에서의 무작위적인 배포', 곧 '동호회 자료실' 등의 개방된 공간에 공개

하는 것을 말한다. 그리고 3조에서는 이것을 위반하는 자에 대한 형벌을 가할 수 있다는 것을 명시하고 있다. 또한 다음과 같은 조항도 명시되어 있다.

제7조 (1) 이 협약은 국내법 또는 국제협정에 따라 저작자, 실연자, 음반제작자 또는 방송사업자에게 보장되는 보호를 제한하거나 또는 해하는 것으로 해석되지 아니한다.
제9조 (4) 어느 국가도 이 협약에 의하여 기속된 때에, 국제법에 따라 이 협약의 규정을 실시할 수 있는 상태가 되어 있는 것으로 이해된다.
제10조 이 협약에 대하여는 어떠한 유보도 허용되지 아니한다.

즉, 이 '저작권법' 은 그것을 위반하는 사람에 의하여 '자의적' 으로 해석되어질 수 없다는 경고를 법률안에 내포하고 있으며, 9조에 의거해 각 국가의 내부사정이 어떠한가에 대해서는 아무런 관계없이 규정을 어긴 국가에 대해서는 제재를 가할 수 있으며, 10조에 의거하여 저작권법의 발효를 연기시킬 수 없다는 이야기이다. **결국 수많은 사람들이 주장하는 '친고죄' 라든지, '국내 실정상' 등의 이유는 저작권법의 발효와는 아무런 관계가 없다는 것이며, 그들은 공개적으로 불법복제를 조장하고 있다는 것이다.** 고속통신망 보급에 의한 동호회 자료실의 비대화와 불법자료의 범람은 이제 더 이상 단순하게 해결될 수 없는 심각한 문제가 되어버렸다.

● 정품구매는 정말로 불법인가? ●

복사를 옹호하는 사람들이 가장 자주 하는 주장이 '정품 구매도 정식 수입이 아니니 어차피 불법이다!' 라는 것이다. 과연 정품의 구매도 불법인가? 과연 어디까지가 불법이고, 어디까지가 합법인지를 관련 법률을 토대로 논해보도록 하겠다. 우선 가장 주목해야 할 부분은 '음반 · 비디오물 및 게임물에 관한 법률' 의 16조부터 18조까지의 조항이다.

제16조 【음반 · 비디오물 또는 게임물의 수입】①외국에서 제작된 음반(음반의 원판을 포함한다. 이하 "외국음반" 이라 한다).비디오물(비디오물의 원판을 포함한다. 이하 "외국비디오물"이라 한다) 또는 게임물(게임물의 원판을 포함한다. 이하 "외국게임물"이라 한다)을 수입하고자 하는 자는 공연법 제17조의 규정에 의한 영상물등급위원회(이하 "영상물등급위원회"라 한다)의 추천을 받아야 한다. 다만, 대통령령이 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.
②제1항의 규정에 의한 수입추천을 받지 아니한 외국음반.외국비디오물 또는 외국 게임물을 국내에서 제작하고자 할 경우에도 제1항의 규정에 의한 추천을 받아야한다.
③제1항의 규정에 의한 수입추천은 제작업자 또는 음반.비디오물.게임물 배급업을 영위하는 유통관련업자에 한하여 받을 수 있다.
④제1항 및 제2항의 규정에 의한 추천에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
⑤영상물등급위원회는 외국음반.외국비디오물 또는 외국비디오물 또는 외국게임물이 다음 다음 각호의 1에 해당하는 경우에는 수입추천을 할 수 없다.
1. 헌법의 민주적 기본질서에 위배되거나 국가의 권위를 손상할 우려가 있는 경우
2. 폭력.음란 등의 과도한 묘사로 미풍양속을 해치거나 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 경우
3. 국제적 외교관계, 민족의 문화적 주체성 등을 훼손하여 국익을 해할 우려가 있는 경우
제17조 【음반 · 비디오물 또는 게임물의 반입】①누구든지 외국음반.외국비디오물 또는 외국게임물을 영리를 목적으로 하지 아니하고 국내로 들여올 때에는(이하 "반입"이라 한다) 대통령령이 정하는 바에 의하여 영상물등급위원회의 추천을 받아야 한다. 다만, 대통령령이 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.
②제16조제5항 각호의 1에 해당되는 경우에는 반입추천을 할 수 없다.
제18조 【등급분류】④영상물등급위원회는 제3항의 규정에 의하여 등급을 분류함에 있어서 비디오물 또는 게임물의 내용이 제16조제5항 각호의 1에 해당된다고 인정되는 경우에는 당해 비디오물 또는 게임물의 충분한 내용검토 등을 위하여 3월이내의 기간을 정하여 그 등급의 분류를 보류할 수 있다.
⑤누구든지 제1항의 규정에 의하여 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 비디오물 또는 게임물과 다른 내용의 비디오물 또는 게임물을 제작.유통.시청제공 또는 오락제공하여서는 아니되며, 제2항제3호에 해당하는 비디오물 및 게임물은 연소자에게 유통 · 시청제공 또는 오락제공을 하여서는 아니된다.

해당 법률에서는 외국에서 제작된 음반(혹은 게임)을 '원판' 이라고 규정하고 있는데, 16조에 따르면 수입시에는 '영상물등급위원회' 의 수입 추천을 받아야만 한다고 규정하고 있다. 그러나, 17조에서는 '영리를 목적으로 하지 아니하는 경우' 에는 '대통령이 정한 기준' 에 의해서 반입이 허가되며, 이런 경우에는 '영상등급위원회' 의 '수입추천' 을 받지 않아도 된다고 규정하고 있다. 다만 16조 1항에 해당하는, '미풍양속' 을 위반하는 내용만 없으면 얼마든지 반입은 허가된다. 여기서 바로 문제의 '미풍양속' 이라는 단어가 등장한다. '음비개법', '정보통신공사업법(구 전기통신사업법)' 등에 가장 많이 등장하는 두 가지 표현이 바로, '미풍양속을 저해하는 경우' 와 '대통령이 정하는 기준' 이다. 그러나 법률에 이런 자의적 해석이 가능한 표현을 사용한 것 자체가 문제이다. 이 '미풍양속' 이라는 의미를 사전적으로 해석했을 경우에 현재 발매되고 있는 비디오게임들에는 미풍양속을 저해할만한 내용을 담고 있는 것은 극히 소수에 지나지 않는다. PC게임의 경우, 비디오게임에서는 볼 수 없는 잔인하고 파격적인 내용을 담고 있는 것들도 큰 여과 없이 발매되어지고 있다. 결국, **일본이 원산지인 비디오게임의 '원판' 을 소유하거나 이것을 구매하거나 이것을 반입하는 것의 어디도 '위법' 이라는 조항은 없다는 것이며, '원판' 의 소유는 불법행위가 아니다.** 문제는 바로 18조에 있다. 18조 5항을 자세히 보도록 하자. 18조 5항의 내용은 '반입' 한 '원판' 은 무조건 '혼자서만 즐겨라' 라는 식으로 해석이 가능하다. '시청 제공' 하는 것도 불법이고 '유통' 하는 것도 불법이다. 그렇기 때문에 16조 1항과 이 18조 5항에 근거하여, 국내의 모든 '게임소매점' 은 '음비개법' 을 위반하고 있는 것이며 그 처벌조항은 매우 강력하다. 하지만, 이 법률은 어디에도 '구매자' 에 대한 조항은 존재하지 않으며 오직 '판매자', '반입자' 에만 적용되는 조항을 나열한 법률이다. 결국 **구매자는 그 물건이 '장물' 이 아닌 이상은 합법적인 구매행위를 한 것**이 된다. 또한, 이미 반입되어 소유하고 있던 '원판 게임' 을 동호회 등에서 판매하는 행위 역시 불법이 아니다. 18조 5항에는 분명히 '유통' 하는 행위가 '불법' 이라고 규정하고 있으며 개인 단위의 거래는 '유통' 이 아닌 '양도' 에 해당한다. 보통 어떠한 행위, 장소, 유가자산 등을 타인에게 정당한 대가를 지불 받고 그 권리를 타인에게 재부여하는 행위를 '양도' 라고 한다. 동호회에서의 '원판 게임' 의 판매는 개인에게 있던 소유권을 다른 개인에게 가치를 지불받고 넘겨주는 것에 해당하기 때문에 '유통' 으로는 해석될 수 없다. '유통' 이라는 것은 최소한 10개 이상의 동일한 상품을 불특정 다수에게 공급하는 상거래 행위를 '유통' 이라고 한다. 대한민국 관련법 어디에도 '유통' 의 법률적 정의는 나오지 않으며, 다만 '유통거래', '유통관리' 에 대한 법률적 정의만이 명시되어 있기 때문에 '유통' 은 일반적으로 사회에서 통용되는 '유통' 의 의미와 동일하게 해석할 수 있는 것이다. 결론적으로 말하자면 '원판 구매' 의 어디에도 불법의 소지는 없으며, **'불법 복제' 와 같은 선상에서 해석한다는 것 자체가 어리석은 행동**이다. 그리고 그것을 양도하는 행위도 결코 불법이 아니며, 개인이 수십 개를 소유하건 수백 개를 소유하건 위법이 아니다. **게이머는 영리를 목적으로 게임을 구매하는 것이 아니라 개인의 유희를 위해서 구매하는 것이며, 이것은 대한민국의 헌법이 규정하는 '행복추구권' 의 보호를 받을 권리를 가진다.**

● 복사를 조장하는 현행 법률의 문제점 ●

현행법은 구매자의 권리에 대한 보호장치는 전혀 없는 것이 현실이다. 또한 16조와 18조를 통해서 국내 수입업자들과 소매점의 목을 죄고 있다. 특히 18조 4항은 '3개월' 이라는 추천기간을 명시하여, 만약 정상적인 추천절차를 거쳐서 수입하는 경우에도 공급자의 '경쟁력' 을 현저하게 저하시키고 있다. 이러한 원론적인 원천 봉쇄적 법률보다 더 큰 문제를 지니고 있는 것은 컨슈머게임 시장의 현실을 완전하게 무시하고 있는 현행 '세법' 이다. '게임기랑 세법이 무슨 관계입니까?' 라고 반문하는 사람이 있을지도 모르지만, 지금 국내의 게임기 시장이 음성화하는데 가장 크게 원인을 제공한 것은 바로 '세금' 이다. 지금으로부터 몇 년전 국내의 'S사' 에서는 세가의 새턴을 정식 수입했었다. 당시의 'S사' 는 이미 세가의 '메가드라이브' 를 자체 조립하여, 유통시키고 있었다. 하지만, 새턴의 경우는 조립이 아닌 사실상의 '수입' 이었고, 수입과정에서 신고가의 20%의 관세를 지불하고 수입되었을 것으로 예상된다. 또한 국내의 모든 '소비재' 에는 '특별소비세' 라는 것이 적용된다. 이것은 크게 20%에서 많게는 200%까지도 부과된다. 국내의 '특별소비세법' 1조 1항에는 다음과 같은 문구가 있다.

제1조【과세대상과 세율】①특별소비세는 특정한 물품, 특정한 장소에의 입장행위 및 특정한 장소에서의 유흥음식행위에 대하여 부과한다. <개정 81.12.31> ②특별소비세를 부과할 물품(이하 "과세물품"이라 한다)과 그 세율은 다음과 같다. <개정 94.12.22, 95.12.29, 98.1.8, 99.12.3>
1. 다음 각목의 물품에 대하여는 그 물품가격에 당해 각목의 세율을 적용한다.
가. 다음의 물품에 대하여는 물품가격의 100분의 30
(1) 투전기 · 오락용사행기구 기타 오락용품

말하자면, '게임기'에는 물품가격(수입가)의 30%의 세금이 부가되는 것이다. 실제로는 '특별소비세'를 지불하는 경우 '관세'는 따로 지불하지 않아야만 한다. 하지만, 지금 국내의 실정은 그렇지 못하다. 더군다나, 여기에 국내의 모든 상품은 물건값에 10%의 부가가치세를 포함하고 있다. **그렇기 때문에, 게임기나 그 관련 소프트를 정식으로 수입할 경우에는, 신고가의 20%의 세금, 수입가의 30%의 특별 소비세, 물건값의 10%의 부가가치세를 모두 포함한 상태에서, 실 수입원으로부터 유통 공급업체로의 마진, 공급업체로부터 소매점으로의 마진까지가 모두 포함되어진 가격**에서 실제 소비자에게 공급할 수 있다. 결국 소비자는 실제의 게임기 가격에서 상당히 크게 부풀려진 가격으로 구매할 수밖에 없으며, 공급자는 그 부풀려진 가격 이하로는 공급할 수 없는 것이다. 이렇기 때문에, 'S사'의 새턴이 일본에서 저가형 새턴이 발매되어 20만원 정도의 가격에 팔리고 있는 상황에서도 정가 47만원에 발매될 수밖에 없는 것이며, 이것은 결코 수입원의 잘못만은 아닌 것이다. 물론, 당시 'S사'의 제품은 '북미판' 버전의 새턴으로 일본에서 발매된 소프트를 사용하기 위해서는 특별한 주변기기가 필요했다는 약점이 있기는 했지만, 그 이전에 이미 가격경쟁력을 상실한 상태였다. 또한 이것은 '소프트'에도 동일하게 적용된다. PC게임은 수입이라고 하더라도, 상품 자체를 국내에서 제작하며 여러 가지 보호장치가 많이 있고 세금혜택도 주어지기 때문에 가격의 현실화가 가능하다. 그렇지만 비디오게임은 현행법상에서는 그러한 가격의 현실화는 불가능하다.

V. 게임잡지의 목소리는 어디로 갔는가?

지금 우리의 게임잡지들의 목소리에는 힘이 없다. 죽음을 눈앞에 둔 사람처럼 기운 빠진 목소리를 내거나, 현실과는 담을 쌓고 자기만족에 찬 이야기만 반복하는 것으로 일관하는 것이 부끄럽지만 바로 이 책을 포함한 게임지들의 현실이다. 사회에는 여론을 조성하는 '언론'이라는 존재가 있다. '언론'은 사건을 보도할 뿐 아니라, 보도한 사건의 현상 파악을 통해 진실을 알릴 의무를 지니며, 불합리한 현상에 대하여 문제를 제기하고, 대중을 올바른 길로 이끌어나가는 의식의 리더 역할을 한다. 그것의 '언론매체'가 당연히 해야만 할 역할이다. 하지만, 작금의 우리 게임잡지들은 이러한 역할을 거의 수행하지 못했다. 물론, 한국의 게임잡지 업계의 현실이 그런 여유를 갖지 못하게끔 한 것도 사실이다. 지금 국내의 비디오게임 전문지 중 2만부 이상의 판매 부수를 가진 잡지는 단 하나도 없다. 비디오게임 잡지업계 전부를 통 털어도 판매 부수는 5만부를 간신히 넘길 정도로 시장의 규모는 협소하다. 그러나 설령 아무리 적은 부수가 팔린다고 하더라도, 조금씩 의식을 개혁해 나아갔다면 지금의 결과에까지 이르렀을까? 하는 의문이 남는다. 한국의 게임잡지가 걸어온 역사는 10년이나 된다. 그렇지만 지난 10년간 일본의 게임전문지의 기사를 베끼는데 열중하고, 독자들을 선진적인 의식을 가진 구매계층으로 성장시키기보다는, 좀더 자신들의 이야기를 쉽게 이해할 수 있는 매니아나 오타쿠로 만드는 데에만 열중한 것은 아닌가? 지금 한국의 게임시장에 필요한 것은 '프로 게이머'도, '매니아'도, '오타쿠'도 아닌(그나마 이런 사람들 중 실구매계층은 8% 정도로 추산된다), 게임을 돈을 주고 구매해줄 '실구매계층'이다. 실구매계층이 없기 때문에 한국의 비디오게임에는 '시장'이라는 것이 존재할 수 없다. 시장이 없기 때문에 잡지는 광고유치를 할 수 없고, 광고를 유치할 수 없기 때문에 잡지는 점점 경쟁력을 잃어가며, 경쟁력이 떨어지기 때문에 더욱 더 매너리즘에 빠지는 악순환만이 반복되어지고 있다. 불과 5년 전만 하더라도, 국내 게임잡지에는 게임매장들의 광고가 실리고 대기업의 게임기 광고가 실렸다. 그러던 것이 어느 시점부터인가 그런 광고의 공급은 끊어지고 게임잡지들은 광고유치의 부재로 인하여 총체적인 경영난에 빠지게 되었다. 필자가 정말 아쉬워하는 점은 이런 게임잡지들도 매장으로부터 광고를 유치 받던 시절에는 게임매장들에 대한 기사도 실어주고, 게임매장과의 공생관계가 유지되었지만, 이러한 광고의 공급이 끊어진 지금에 와서는 잡지들의 게임매장을 바라보는 시각이 그다지 부드럽지만은 않다는 점이다. 한국 비디오게임 시장이 총체적인 문제를 안고 있다는 이야기만 하고, 그것에 대한 조사와 분석은 하지 않고 대중의 인식전환의 기회를 제공하지 못한 우리들(잡지)도 지금의 소매점 연쇄붕괴에 일정 책임이 있음을 부정할 수 없다. 우리는 한 권에 7000원 하는 잡지를 팔고 있는 것을 어찌 보면 부끄러워해야 한다.

VI. 한국의 비디오게임 시장, 타개책은 있는가

한국의 비디오게임 시장에 미래는 있는가? 지금 **현재와 같은 상황이 계속된다면 대답은 매우 간단하다. '절대 없다'이다.** 한국의 비디오게임 시장에는 이미 '만약'이라는 것이 없다. 나진상가 골목의 아직 남아있는 게임매장 14개 가운데 근일 내로 사업을 철수할 계획인 매장은 총 3개, 타 업종으로의 전환을 계획중인 매장이 2개, 다른 장소로의 이전을 계획중인 매장이 1개이다. 나머지 매장들도 적어도 앞으로 6개월 이내에 나진상가에서 자취를 감출 것으로 예상된다. 물론 용산만 그렇지 않느냐고 할 사람도 있을지 모르겠다. 그러나 동네 게임 매장의 상당수가 겸업을 하고 있거나 사라져 가고 있는 점도 무시할 수 없다. 거듭 언급했지만, 한국의 비디오게임 시장에는 이미 '시장'이라는 것이 존재하지 않는다. 또한 지금처럼 비디오게임 유저들의 인식전환을 조금도 기대할 수 없는 상황에서는 관련기관의 철저한 단속과 관리가 요구되지만 기관 공무원들은 현실적이고 형평성 있는 제재보다는 고액의 상납금을 챙기는데 더 바쁘게 움직인다. 현재로서 대한민국의 비디오게임 시장에 돌파구는 없다. 문제가 누적되는 데는 매우 긴 시간을 요하지만 무너지는 것은 일순간이다. 이미 그 붕괴는 상당한 단계까지 진행되어진 것이다.

그러나, 아주 희망이 없는 것만도 아니다. 한국의 비디오게임 시장의 최대의 변수는 앞으로 발매될 'X-BOX'이다. 국내 유저들과 일부 언론들은 매우 좁은 시각에서 X-BOX를 바라보고 있다. 전 세계의 60억 인구 중 일본인은 1억을 조금 넘는다. 영어를 사용하는 사람은 그 10배를 넘는다. 일본의 비디오게임기들이 생각보다 전 세계적으로 퍼져나가지 못한 것은 일본의 게임기 제작회사들이 영세하고 선진적인 경영과 해외무역에 대해 무지했기 때문이다. 플레이스테이션의 세계적인 성공은 그런 기존 업체들보다는 소니의 시각이 더 넓었기 때문이다. X-BOX를 제작하는 마이크로소프트(이하, MS) 역시 다르다. 이미 전 세계적인 영향력을 가진 기업이며, 투자할 수 있는 자금의 규모가 다르며 기술력도 비교가 되지 않는 막강한 기업이다. 필자가 바라는 것은 MS의 X-BOX를 통해 MS의 실력행사로 관련법의 불합리한 조항들이 개선되어지고, 정식유통을 통해 소매점들의 재고부담을 줄이며 대규모의 광고를 통해 기존의 게임 유저가 아닌 새로운 '신규 유저'들을 포섭하여 게임을 좀더 대중적인 놀이문화로서 인식시키는데 일조 해주길 바랄 뿐이다.

하지만 X-BOX가 나올 때까지 목만 빼고 기다릴 수는 없는 것이 아닌가? 게다가 X-BOX가 나온다고 해도, 조금도 현실이 바뀌지 않을 수도 있다. X-BOX도 기폭제가 될 가능성이 있을 뿐, 3DO와 같은 운명을 맞이하지 말라는 법이 없다. 그렇기 때문에, 그런 사건만으로는 조금도 문제의 근본을 해결하지는 못한다. 총체적인 문제를 해결하기 위해서는 안에서부터 바뀌어야만 한다.

①관련 법률 조항의 폐지 혹은 개정을 통한 현실적인 법률안의 마련이 시급하다. 현재는 단지 규제만을 위한 조항이 존재하고 있을 뿐 정식으로 유통되었을 때의 보호장치나 트러블을 조율할 법적인 근거가 전혀 없는 상태이다. 한국의 정보산업 특히 게임에 관련된 법률은 매우 낙후되어 있다. 이러한 법 조항의 현실적인 개혁과 유통, 소매자를 보호하는 법적 장치가 만들어져야만 한다.

② 게임기, 소프트웨어, 수입품에 대한 과다하고 비합리적인 관세, 특별소비세의 현실적인 개혁이 필요하다.

위에 일부를 소개한 '특별소비세법'은 1981년에 그 골격이 만들어지고 99년까지 2, 3년 단위로 '세율(세금을 얼마 내느냐)'만을 조정했을 뿐, 20년이나 지난 낙후된 법률인이다. 20년 전에는 '비디오게임'이 없었다. 지금 우리가 살고 있는 것은 21세기이다. 관련세법의 현실적인 개혁이 있기 전에는 어떠한 정식 유통상품도 가격 경쟁력을 가지지 못한다.

③ 현실적인 가격의 책정이 필요하다. 문제는 그럴 경우 일본으로의 역수출을 막기 위한 국가 코드 또는 지역코드가 필요해지는데 이 경우 유럽이나 미국의 지역코드가 걸릴 수밖에 없으나 그리될 경우 유럽이나 미국의 게임들은 국내 유저들의 취향과 너무나 다르다는 것이 문제로 제기되며 별도의 코드를 부여하거나 한글화를 하기에는 시장 규모가 작다는 문제점이 있다.

④ 부패한 관련 공무원에 대하여 강력한 법적인 조치를 취하고 대기업과 정부기관의 유착을 방지해야만 한다. 지금의 소매점들은 심하게 말하면 버는 것보다도 바치는 것이 더 많을 정도로 관련 기관의 부패는 심각하다. 정식 수입권을 지니고 있는 대기업은 유통과정의 혁신을 통해 가격 경쟁력을 높이기보다는 관련기관과 유착하여 자신들의 상품 이외의 물건을 판매하는 행위를 철저하게 원천봉쇄하는 데만 열을 가울여왔다. 이런 후진국적인 문제점을 안고 있는 이상은 비디오게임 시장의 부활은 기대할 수 없다. 상인과 구매자들도 불법 소프트웨어는 취급하지 않는 선진적인 상업 질서를 구축해야 하며, 유통구조의 현대화가 이루어져야 한다.

⑤ 관계기관 및 대기업 실무자들의 올바른 인식전환이 필요하다. 지금 비디오게임과 관련되어 있는 정부기관의 실무자들은 게임에 대해서 너무 지식이 부족하다. 지식이 부족하기 때문에 올바른 판단기준이 설 수 없는 것이며 스스로 지식을 쌓으려고도 하지 않는다. 또 대기업의 소위 '게임기 사업부'라는 곳은 기업 속의 실력경쟁에서 밀려난 퇴물들이 가는 부서였던 것이 지금까지의 우리의 현실이다. 이런 사람들에게 '의욕'을 기대한다는 것 자체가 어불성설이다. 대규모의 유통을 현실화 할 수 있는 자금력을 가진 대기업들의 현실적인 깨우침과 실력 있는 실무자들의 배치가 무엇보다 중요하다.

⑥ 유저들의 인식전환이 필요하다. '어차피 나 한 명이 정품을 안 산다고 제작사에는 피해가 가지 않는다'라는 이런 인식이 100명이 모이면, 100장이 되는 것이고, 만명이 모이면 만장이 되는 것이다. 남들이 길거리에 아무렇게나 담배꽁초를 버린다고 나 자신도 아무렇게나 담배꽁초를 버려서는 안된다는 것은 초등학생도 알고 있는 상식이다. 물론 게임들의 가격에 현실성이 없는 것은 사실이다. 고등학생의 용돈으로 8, 9만원이나 하는 정품을 사는 것은 경제적으로 무리가 있다는 것은 인정한다. 그러나 게임 1개를 사서 단 하루만에 클리어 하는 사람이 과연 있을까? 적어도 2주일은 즐겨봐야 그 게임의 진정한 묘미를 알 수 있는 것이 아닌가 생각한다. 유저들은 자신이 저지르는 작은 불법이 결국은 소매점을 붕괴시키고 시장을 무너뜨렸다는 자각을 가질 필요가 있다. 용산에서 게임매장이 모두 사라지면 당신은 어디에 가서 게임을 구매할 것인가? 조금만 깊게 생각하는 자세가 필요할 때가 아닌가 생각한다.

⑦ 정부의 적극적인 투자와 국산 게임의 개발

위의 7가지의 모든 문제점을 해결한 이후에야 이것을 바래야만 한다. 시장이 형성되어 있지 않을 상태에서 정부에서 투자를 해봤자 아무런 효과가 없으며 실력도 없는 게임 회사에게 지원금을 준다고 좋은 결과가 나오는 것이 아니다. 유저들은 사주지도 않을 거면서 국산게임이 나오지 않는다고 불만만 토로하지 말고 국산 게임이 나올 수 있는 시장부터 만들어 놓은 이후에 국산 게임의 부재를 이야기하라. 시장만 있다면 장사를 하고 싶어하는 사람은 생기기 마련이다. 또한, 정부는 게임회사에 돈을 투자하지 말고 게임을 만들어낼 실력을 가진 사람을 배출해낼 교육기관에 더 많은 투자와 지원을 해야만 할 것이다.

소매점의 생생한 목소리

필자는 용산에 주재하고 있는 'H매장'과 실제로 인터뷰를 해보았다. 프라이버시를 지키기 위하여 매장의 이름과 사진의 게재는 하지 않았다.

문(필자) : 매상은 작년 같은 시기에 비해 얼마나 줄었나?

답(매장) : 평일은 1/2, 주말은 2/3 이상 감소했다. 매장 자체의 수입으로는 작년 같은 시기에 비해 1/4 정도밖에 되지 않는다.

문 : 장사가 안되기 시작한 것은 언제부터인가?

답 : 본격적인 현상이 나타난 것은 올 여름부터이다. 여름방학 시즌에 전혀 게임이 팔리지 않았으며, 이렇다할 대작도 드래곤퀘스트 이외에는 나오지 않아 타격이 컸다. 게임매장들이 총체적으로 어려워진 것은 그때부터이다.

문 : 주인아저씨가 요즘 안보이시는 것 같은데?

답 : 회의를 느껴, 사업에서 완전히 손을 씻으셨다. 지금은 다른 사람이 운영하고 있다.

문 : 포켓몬이나 디지몽도 팔리지 않는가?

답 : 물론, 그런 것들은 찾는 사람도 많고, 많이 팔리지만, 마진이 남지 않는다. CGB의 경우, 올 초반까지만 해도 공급가가 75000원 정도에서 형성되었다. 하지만, 지금은 우리가 공급받는 가격이 거의 10만원에 육박하는데, 이것을 10만원 이상의 가격으로 팔면 사지 않는다. 우리도 어쩔 수 없이 하드와 소프트를 함께 팔며, 소프트에서 적게나마 마진을 남기는 실정이다. 이렇게 팔아서는 남는게 없다.

문 : 팔리지 않는 이유는 경기부진 때문이 아닌가?

답 : 그건 아니다. 이미 조짐을 보인 것은 작년 후반부터였다. 그것이 최근에 와서 몇 년간 쌓인 것이 갑자기 연쇄적으로 터졌을 뿐이다. 일종의 도미노와 같은 것이다.

문 : 그럼 팔리지 않는 이유는 무엇인가?

답 : 가장 큰 문제는 역시 단속이다. 적게는 일주일에 한번, 많으면 3차례까지 단속이 나와서 주 5회 이상은 장사를 할 수 없다. 게다가 단속이 나오면 단속만으로 끝나지 않고, 뒤가 구린 처우까지 해줘야만 한다. 올 들어서 더욱 단속이 심해져서 이제는 정품소프트조차 매장에 진열해 놓을 수 없는 상황이다. 상품이 없는데 어떤 소비자가 물건을 사러 오겠는가? 더군다나, 이전에는 어느 정도 팔려주던 한정판 상품들이 통신상에서 덤핑되어 팔리는 것도 우리에게는 큰 타격이다. 스퀘어 밀레니엄 컬렉션들의 경우를 예로 들면, 우리가 공급받는 가격이 6만원이며, 우리는 이것을 7만원에 판매하고 있다. 하지만, 통신상의 장터나 공구사이트들은 이것을 45,000원에 판매하고 있어서, 우리는 그쪽과 가격 경쟁이 되지 않는다.

문 : 그래도 복사CD는 팔리지 않는가?

답 : 요즘은 복사CD도 거의 팔리지 않는다. 주로 찾는 것들은 일부 유명작들의 발매 당일이나 그 일주일 후까지일 뿐, 그 이후에는 거의 팔리지 않는다. 그렇기 때문에 1~2장, 혹은 한 장도 팔지 못하는 게임들도 산더미같고, 재고로 인해 손해를 입는건 정품이나 복사나 마찬가지이다. 거기다 최근엔 각종 동호회나 와레즈에 우리가 물건을 공급받는 것보다 며칠 빨리 자료가 전부 공개되기 때문에, 상품 반입의 순발력에서도 경쟁이 되지 않는다.

문 : 작년에 비해 가장 큰 변화가 있다면?

답 : 전화가 걸려오지 않는다는 것이다. 장사가 잘 되는 척도는 문의전화가 얼마나 오느냐는 것이다. 어떠한 기대작이 발매되면, 발매 몇일전부터 수많은 문의전화가 오며, 문의전화를 했던 사람의 절반 이상은 직접 물건을 구매하러 온다. 하지만, 지금은 하루종일 기다려도 많아야 2, 3통의 전화가 오는 것이 고작이다.

문 : PS2 소프트도 팔리지 않는가?

답 : 우리매장은 PS2 신작이 들어오면 늘 2개 이상씩을 보유하고 있지만, 보는바와 같이 진열만 해 놓았을 뿐, 사가는 사람은 없다. 일단 발매되고 바로 안 팔리면 나중에도 전혀 팔리지 않는다.

문 : 가장 많이 찾는 장르는 어떤 것인가?

답 : RPG나 그런 요소가 가미된 작품을 가장 많이 찾는다. 주로 찾는 것은 유명한 작품들이다. '사쿠라대전'이나 '러브히나'와 같은 작품이 요즘엔 많이 나간다.

문 : (복사리스트에 꽂혀있는 쿠온노키즈나를 보며) 이건 찾는 사람이 없는가?

답 : 지금까지 단 한 장도 팔지 못한 소프트이다. 이런 작품은 일부 매니아 계층 이외에는 전혀 지명도가 없다.

문 : 돌파구는 있는가?

답 : 냉정하게 말하자면 없다. 그래도 대형 타이틀이 나오면, 어느 정도 크게 장사가 되어주지만, 앞으로는 당분간 그런 것도 없는 상황이다. 그나마, 귀무자가 나와준다면 그때는 어떨지 모르겠다. 우리가 장사를 잘하기 위해서는 새로운 하드웨어의 등장이 필요하다. 작년에도 여전히 불황이었지만, 드림캐스트와 함께 구매하는 소프트를 통해서 그나마 운영이 가능했다. 하지만, 지금은 전혀 하드웨어의 수요가 없는 실정이다.

News Line 뉴스라인

2001년 개편특집호

2월의 게임 小史

1일(1999년) : ANA, 탑승객에게 투명 청색의 ANA사양 GBC를 증정하는 캠페인을 개시(동년 4월 30일까지)
7일(1989년) : '트레저 헌터 G', '바로크' 등으로 유명한 스팅이 창립되었다.
11일(1999년) : FF 8(PS, 스퀘어)이 발매되었다.
23일(1996년) : 메가드라이브의 마지막 소프트웨어인 섀도우런(컴파일)이 발매되었다.
26일(1994년) : '베르세르크', WWF 스맥다운' 등으로 잘 알려진 유크스가 창립되었다.

NEWS 게임기 시세

드림캐스트	25만원	포켓 스테이션	3만 5천원
표준 VMS	3만 3천원	닌텐도64	18만원
PS2	56만원	게임보이 컬러	8만 5천원
PSone	19만원	원더스완 컬러	10만 5천원

가격은 용산 전자상가 기준으로, 장소에 따라 다소의 편차가 있을 수 있습니다. DC는 신형(일면 수염), PS2는 1500, PS는 100(PSone)을 기준합니다. N64는 신품 기준이므로 중고에 비해 매우 가격이 높습니다.

NEWS X-box의 디자인 공개

지난 1월 6일, 미국의 라스베가스에서 개최된 CES(International Consumer Electronics Show)에서 X-box의 디자인이 처음으로 공개되었다. 마이크로소프트의 빌 게이츠 회장은 기조 연설을 통해 '하드웨어, 소프트웨어의 혁신적 변화는 비디오 게임을 통해서 이루어지며, X-box는 가정용 게임기의 미래를 나타낸다' 고 말하고 공개된 X-box의 각 기능에 대해 자세히 설명하였다.

처음 선보였을 당시의 X자형에서 벗어나 게임기로서의 모양을 갖추었다

큼직큼직한 색상에 알록달록한 버튼이라… 촉감은 손에 쥐어 봐야 알 듯

앞면에 네 개의 컨트롤러 포트가 있고 파워와 리셋도 앞면에 위치

전원부가 일본의 비디오 게임기와 똑같이 생겼다?

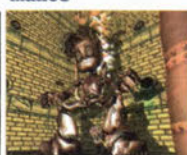
비교	X-box	PS2	닌텐도 게임큐브
CPU	733 MHz	294.912 MHz	405 MHz PowerPC
그래픽 프로세서	250 MHz	147.456 MHz	202.5MHz
총 메모리	64 MB	32 MB	43 MB
메모리 대역폭	6.4GB/sec	3.2 GB/sec	3.2GB/sec
폴리곤 퍼포먼스	125M/초	66M/초	6~12M/초
동시 재질감	4	1	해당 없음
기록 매체	2~5 배속 DVD 8 GB 하드 디스크 8 MB메모리 카드	4 배속 DVD 8 MB메모리 카드	독자 개발 1.5 GB디스크 디지카드-메가바이트
입출력	컨트롤러용 4 포트 이더넷(10/100 Mbps)	컨트롤러용 2 포트 USB · 1394 · PCMCIA	컨트롤러용 4 포트 고속시리얼 포트 · 고속패러렐 포트
오디오 채널	256	48	64
브로드 밴드 대응	유	장래적으로 대응	옵션 대응
DVD 무비 재생	리모콘 필요	가능	불가
최대 해상도	1920×1080	1280×1024	해당 없음
발매시기	2000년 가을	발매중	2001년 7월 예정

NEWS X-box로 발매 예정 소프트

Activision, Infogrames, Midway, 코나미, 캡콤, 남코, 반다이, 허드슨, Eidos, THQ 등 미국, 유럽을 비롯하여 일본의 제작사들까지 참가하여 게임을 제작하고 있는 가운데 이번에 개발하고 있는 소프트들이 공개되었다. 이중 코에이의 결전 3, 코나미의 메탈기어 솔리드 X와 사일런트 힐 X가 올라와 있는 것이 눈에 띈다.

WWF의 인기 레슬러 더 락이 등장. 게임을 기대하고 있다고 코멘트

Oddworld : Munch' s Oddysee

Malice

The Druid King

Yager

Freelaner

JetSprint

제작사	타이틀
Activision	Tony Hawk' s Pro Skater 2X
Argonaut	Malice
ATD	Internal Affairs, Salt Lake City 2002
Black Cactus	1906 : An Arctic Odyssey
Bungie	Halo
Cinemaware	Robin Hood : Defender of the Crown
Climax	Title Defense, Stunt Driver
Criterion	SRC
Cytek	X-Isle, Engalus
Digital Anvil	Brute Force
Dragonstone	Dragon' s Lair 3D
Electronic Arts	The Sims, Harry Potter, Knockout Kings, Madden NFL 2002, SSX Snowboarding
Eidos	Tomb Raider, Republic
Infinite Machine	New Legends

Kalisto/Ubi Soft	VIP
Koei	Kessen 3
Konami	Tour de France, The Thing, Crash Bandicoot X, Metal Gear Solid X, Silent Hill X, Jurassic Park X
Lionhead	Black & White
Lost Boy Games	Project Dragonfly
Majesco	Soldiers of Fortune
Mattel	Tyco R/C
Metro 3D	Armada 2
Microprose/Hasbro	F1 GP3
Microsoft	Crimson Skies, MechWarrior X, Malice
Oddworld Inh.	Oddworld : Munch' s Oddysee
Paradox	Mutant Chronicles : Warzone Online
Planet Moon	Giants
Promethean Design	Picassio

NEWS 빌 게이츠의 코멘트

"미국에서 틴에이저(11~19세)가 있는 가정은 10세대 중 8세대가 비디오 게임을 가지고 있을 정도이며, 비디오 게임 시장은 영화 산업에 필적한다. 하드웨어, 소프트웨어에 있어서 혁신적 변화가 있다고 하면 바로 이 비디오 게임 업계이다." "비디오 게임의 진정한 혁신을 이룰 수 있도록 목표를 잡고 많은 게이머와 소프트웨어 개발자들이 서로 협력하여 X-box가 태어났다." "디자인을 정할 때에는 100개 이상의 컨트롤러 모델을 작성, 어떤 것이 가장 사용하기 쉬운가를 게이머들과 함께 테스트했다. 그 결과 탄생한 것이 이 스마트한 디자인이다. 소프트를 실행시키면 8초만에 게임이 시작되며, 이전에 플레이한 게임이라면 하드 디스크에 정보가 들어가 있으므로 데이터를 로드할 필요도 없다. 최종 단계에서 추가될 몇 개의 팁을 제외하고는 이것이 X-box의 최종판이다."

드래곤 퀘스트 Ⅶ, 400만개 출하 달성

에닉스는 최근 발매한 드래곤 퀘스트 Ⅶ(이하 드퀘7)이 1월 5일부로 판매누계 400만 개를 넘어섰다고 정식 발표했다. 이 400만 개라는 기록은 PS용으로 발매된 소프트 중에서 최고를 기록한 것으로 지금까지 발매된 모든 게임 소프트 중에서도 6위를 기록하고 있다. 발매 4개월만에 이같은 대기록을 세운 것은 400만에 이르는 '드퀘의 팬'이 있기에 가능한 일이라고 할 수 있다. 한편 드퀘7은 2000년도 미디어 예술제의 디지털 아트 · 인터랙티브 부문에서도 대상으로 선정되어 호리이 유지 등 드퀘 개발진들이 상을 받기도 했다.

세가, 뉴욕 타임즈에 공개 항의문 전달

지난 12월 27일, 뉴욕 타임즈 지에 '닌텐도가 세가를 약 20억 달러에 매수한다'는 내용의 기사가 실려 세가의 주식은 상한가를 기록하였으나 닌텐도의 주식은 하락하는 사태가 벌어졌다. 양 사는 이에 대해 즉각적으로 전혀 사실무근이라고 해명하였으나 29일, 다시 같은 내용의 기사를 실음으로써 세가가 뉴욕 타임즈 지에 공개 항의문을 보내기에 이르렀다.

New York Times지에 대한 공개 항의문

2000년 12월 29일
New York Times 동경 지국장 하워드 프렌치 앞
편집국장 글렌 클레망 앞

귀지는, 12월 27일자 지면에서 '닌텐도, 세가 매수의 교섭을 거듭한다'라고 전혀 사실무근의 보도를 하여 이 오보의 결과 당사의 주식 매매의 정지, 닌텐도 주식회사의 주가에도 큰 영향을 주는 사태를 일으켜 양 회사의 주주, 관계된 회사, 거래처, 양 회사의 유저 등에게 큰 혼란을 불러일으켰습니다. 또 당사의 기업 이미지, 브랜드 이미지에도 헤아릴 수 없는 피해를 주었습니다. 그리고 같은 날 양 회사의 사장이 완전 부정을 표명했음에도 불구하고 12월 29일, 같은 보도를 거듭 반복하였습니다.

이러한 두 번의 보도는 당사의 사업 활동에의 방해 행위입니다. 귀지의 보도 기관으로서의 책임은 중대하다고 생각됩니다. 따라서 당사는 귀지에서 위와 같은 오보를 게재한 것에 대한 사죄를 신속하게 해야 할 것이고, 무엇을 근거로 당기사의 작성에 이르렀는지 정보 근원의 개시를 강하게 요구하는 바입니다. 보도 기관으로서 귀지의 보도 내용에 대해 책임있는 태도로 해명해줄 것을 요구합니다.

이상
주식회사 세가
전무집행임원 사장실장
나카무라 슈니치

NEWS 버추어 파이터, AOU 쇼 2001에 등장 예정

CSK 종합 연구소 AM2 사업부는 버추어 파이터 시리즈의 최신작으로 알려져 있는 'VF-X(가칭)'를 올 2월 23일부터 24일까지 치바 마쿠하리멧세(千葉 · 幕張メッセ)에서 열리는 AOU 2001 게임 엑스포에서 공개한다고 발표했다. AM2 공식 사이트의 정보에 의하면 이 VF-X는 아케이드 업무용 기반 NAOMI 2로 개발중이라고 한다. 자세한 게임 내용에 대해서는 알려진 바 없지만, 3D 대전 격투의 새 장을 연 버파 시리즈의 팬이라면 바라마지않는 소식이다.

NEWS 파이널 판타지 X

유저들의 기대 1순위로 꼽히고 있는 파이널 판타지 X(이하 X)의 정보가 아주 조금 공개되었다. X의 키워드는 Ⅷ과 같은 '모던 판타지'로 물의 여신과 불의 신의 싸움에 대한 내용이며 지금까지의 시리즈와는 달리 소환사의 힘이 매우 강력하다고 한다. PS2를 플랫폼으로 하는 만큼 화면은 Ⅷ의 오프닝을 연상케 하며 캐릭터의 이동에 따라 필드맵과 화면의 시점이 바뀌는 '액티브 필드' 시스템, 캐릭터의 표정이 수시로 바뀌는 '페이셜 모션' 시스템을 도입하였고 시리즈 최초로 캐릭터에 음성이 도입되며 자막 처리도 기존의 박스 형식에서 글자만 표시되는 형식으로 바뀌었다. 일단 두 명의 주인공이 발표되었다.

뉴스라인

티다

검을 휘두르는 17세의 소년. 밝고 명랑하며 수중에서 플레이되는 블리츠볼의 스타 플레이어이기도 하다. 이 블리츠볼이라는 것도 미니게임으로 등장할 것으로 예상된다.

유나

에본을 지키는 대소환사의 딸로 유명한 가족의 그늘 밑에서 사는 것을 비관하고 있다. 유나 역시 소환사지만 그 힘을 사용하지 않으려고 한다.

NEWS PS2전용 웹 브라우저 'EGBROWSER' 등장

에르고 소프트(http://www.ergo.co.jp)는 PS2전용 웹 브라우저 소프트 'EGBROWSER(이지 브라우저)'를 3월 29일 발매한다고 발표했다. 가격은 3800엔으로 EGBROWSER는 일반 가정용 TV와 PS2, USB 대응 모뎀 등의 통신 환경을 준비하는 것만으로 인터넷에 접속할 수 있게 해준다. 일반 ISP 경유로 인터넷에 접속할 수 있지만, '@Nifty'의 경우는 자동 설정 프로그램에 의해 간단하게 접속할 수 있다. 이 제품은 소프트 키보드에 의한 문자

입력이 가능한데다가 자체 개발한 '가나 한자(변환 엔진'을 사용하여 한자 입력을 보다 간편히 했다고 한다. 또 이번 겨울에 발매 예정인 'PS2 전용 외부부착 HDD 유니트'와도 대응될 예정이어서 메일의 송수신 파일, 캐쉬 파일, MP3 등의 오디오 파일, 화상 파일, 환경 설정 파일 등의 보존도 가능하다.

NEWS PSO 발매 직후부터 서버에 문제 발생

12월 21일에 발매되었던 세가의 DC용 네트워크 RPG '판타지스타 온라인'이 발매 직후부터 서버에 문제가 발생하여 네트워크에 접속할 수 없는 일이 있었던 것으로 알려졌다. 서버는 21일(2000년 12월) 16시에 일단 복구되었으며 세가측이 밝힌 문제의 원인은 '서버 인증용의 데이터베이스에 장해가 발생했다'라는 것이었다. 세가는 현재 보다 자세한 원인을 조사중에 있다고 한다.

NEWS 북미에 PSone용 액정 모니터 등장

1월 6일 개최된 CES에서는 아직 일본에서도 등장하지 않은 PSone용 액정 모니터가 등장했다. InterAct사가 출품한 이 액정 모니터는 기존에 발표된 액정 모니터와는 달리 사각형의 모양이며 크기도 약간 큰 상태. 그러나 게임을 실행하는 데는 아무런 문제가 없고, 일반적인 혼합 단자이기 때문에 휴대용 DVD나 휴대용 비디오의 모니터로도 이용할 수 있어 현지 소비자들에게 크게 어필하고 있다고 한다. 가격은 149달러로 올해 봄 정식 발매 예정.

화면은 크로노 크로스 크기가 작아서 글씨를 읽는 것은 무리일 듯

접었을 시 PSone 본체 크기와 거의 비슷하고, 두께는 약간 얇다

소니에서 발표한 액정 모니터는 둥그런 형태로 InterAct사의 것보다 더 작다

NEWS 도키메키 메모리얼 펀드모집 대성공

코나미와 마넥스 증권, 미즈호 증권이 손을 잡고 공동으로 개발한 세계 최초의 게임펀드 '도키메키 메모리얼'의 모집이 지난 12월 22일을 끝으로 성공리에 완료된 것으로 밝혀졌다. 마넥스 증권은 이번 펀드모집에 총 7500건에 이르는 신청이 쇄도하였으며 7억 7110만 엔이라는 엄청난 규모의 자금이 마련되었다고 발표했다. 또한 최종적으로 펀드를 구입할 수 있었던 투자가는 3000명을 약간 넘기는 수준이라고 하니 평균적으로 1인당 257,000엔의 투자가 이루어졌다는 것으로 큰손에 의한 투자보다는 중·소규모의 투자가 이루어졌다는 분석이다.

NEWS 허드슨, 나스닥·저팬에 상장

허드슨은 지난 12월 20일에 오오사카(大坂) 증권거래소의 나스닥·저팬에 주식을 상장했다. 홋카이도(北海道)에 거점을 두고있는 기업으로 나스닥·저팬에 상장한 것은 허드슨이 최초라는 점에서 주목을 받고 있다. 공모가격은 주당 1,450엔이었으나 개장최초거래가격은 주당 1,190엔이었던 것이 1,100으로 낮아져 첫날 최종거래가격을 기록했다고 한다.

NEWS '@barai' 시리즈 제 2 탄 등장!

세가는 @barai시리즈의 제 2 탄인 '헌드레드 소드'를 2월 22일 발매한다. @barai시리즈는 게임 프로그램의 일부에 프로텍터가 만들어져 있어서 다른 소프트보다 싼 가격에 구입할 수 있는 반면 게임을 마지막까지 플레이하고자 할 경우 온라인을 통해서 'barai키'를 구입해야 한다. 이러한 시스템은 제 1 탄이었다고 할 수 있는 '이터널 알카디아'에 채용되어 큰 효과를 발휘하였다는 평가를 받아 이번에 다시 헌드레드 소드에도 채용되어진다는 것이다. 헌드레드 소드의 @barai판은 2월 8일에 980엔으로 발매되어지며, 통상판은 2월 15일에 5800엔으로 발매된다. 세가측에서는 추후에도 이 @barai시스템을 새롭게 발매되어지는 소프트에 채용시켜갈 것이라고 한다. 참고로 이터널 알카디아의 경우 통상소프트가 6800엔이었으며, @barai판의 경우 6000엔(최초 소프트구입-1000엔, @barai키 구입-5000엔)이었다.

NEWS 시맨, 윈도우즈에 등장

1999년 7월 DC로 발표된 이래 50만이라는 출하수를 기록하고 있는 동거형(?) 육성 애완동물 '시맨'이 PC용으로 개발된다. 일본 IBM과 비버리움은 IBM의 최신 음성인식 소프트 'ViaVoiceSnap-EasySnap'을 탑재한 '시맨 for Windows'를 개발한다고 발표했다. 이 음성인식 소프트에 의해 윈도우즈 상에서도 시맨과 음성으로 대화를 즐길 수 있게 되었다. 발표에 의하면 이

금단의 애완동고기, 시~맨~

음성인식 소프트는 음성인식의 정밀도가 약 90%에 이르며 전용 마이크도 필요로 하지 않아 기존에 PC에서 사용하고 있는 마이크로도 시맨을 즐길 수 있다고 한다. 올해 상반기에 발매될 예정이다.

드림 라이브러리 일시 정지

세가는 네트워크 상에서 과거의 명작을 다운로드할 수 있는 '드림 라이브러리'의 서비스를 일시 정지한다고 밝혔다. 그 이유는 기존의 서비스를 브로드밴드 어댑터 등에 대응하게끔 하기 위한 것으로, 그 기간은 1월 27일부터 3월말까지가 될 것이라고 한다.

Sunsoft, PS2용 USB 키보드 및 대응 소프트 발매 결정

Sunsoft는 PS2용 USB 키보드와 그 대응 타이틀로 '타이핑 파이터 죠'를 3월 29일 발매한다고 밝혔다. 타이핑 파이터 죠는 '내일의 죠'를 원작으로 하는 2D 애니메이션 위주로 구성된 게임으로 동시 발매될 USB 키보드를 이용하여 화면에 나오는 단어를 최대한 빨리 쳐서 없애면 펀치로 번역(?)되어 상대에게 날려지는 복싱+타이핑 게임이다. 전용 USB 키보드의 가격은 5500엔선으로 예정되어 있다.

게임기어를 재판매

지금은 찾아보기 힘든 세가의 휴대용 게임기인 게임기어(이하 GG). 미국 세가(SOA)에서는 이 GG와 그 소프트웨어를 Majesco사를 통해 재판매하기로 결정했다고 밝혔다. 이는 미국에서만 해당되는 것이지만 인터넷을 통해 판매되므로 그 외의 지역에서도 구입하는 데에는 크게 문제가 없으리라 본다. 본체의 가격은 30달러선이 될 것으로 전망되며 소프트웨어는 본체보다는 좀 늦게 판매가 개시될 예정이다. 또, MD와 SS에 대해서도 비슷한 수순을 거쳐 판매가 되지 않을 것인가 조심스레 전망되고 있다.

국내에서 드림캐스트의 인증이 가능하다!!

우리나라에서도 이제 드림캐스트의 인증을 받는 것이 가능하게 되었다. 원래 CD라는 기계는 세가 프로바이더에 접속 한 후에야 인터넷을 사용할 수 있었다. 예전에는 국제 전화로 가능했으나 지금은 그것이 불가능해져서서 우리나라에서 인증을 받기는 어려운 일이라고 했으나 미국에서 발매된 드림패스포트는 프로바이더의 정보만 입력하면 바로 인터넷을 쓸 수 있게 되어있어 요즈음 인증을 받는 사람들이 늘고 있다. 게다가 영문판의 경우에는 접속료 등을 무료로 해 주기 때문에 이와 더불어 복사들의 유통도 활발해지는 실정이다. 미국판 드림패스포트는 8월 이후에 갱신된 것은 MOD칩이 없어도 작동한다. 현재 용산등지에서 5000원에 판매하고 있으나 복사의 판매가 활발해진다는 점에서는 그다지 환영할 만한 사항은 아니라고 보고 있다. 인증 방법에 대해서는 본지의 판타지스타 온라인에 기술하기로 한다.

이 인증과 더불어 DC용 랜카드와 키보드의 주문도 늘어나기 시작했다고 한다.

일본에서 DVD타이틀 보급확대

일본에서 DVD타이틀의 판매량이 크게 급등하고 있다고 한다. 이는 소니와 도시바의 후원으로 매체의 단가가 점점 내려가고 DVD라는 저가격의 고화질의 매체를 볼 수 있다는 장점과 저가의 보급형 타이틀의 판매확대(특히 저가형 18금 애니메이션, 옛날 VHS가 단기간에 압도적인 보급율을 보인 이유도 AV의 확산적인 보급이 원인이라고 한다)등이 큰 요인이라고 한다. 현재 시중에 판매되고 있는 DVD는 소니규격을 맞춘 물품이 대부분인데 소니는 예전 베타때와는 달리 이에 대해 별다른 코멘트를 하지 않고있다.(예전 베타때에는 18금을 인정하지 않았고 그래서 저변적인 보급에 실패했다) 현재 진게타 VS 네오게타를 시작으로 2000엔의 저가형 소프트들을 냄으로서 완전한 보급망을 구축하려고 하고 있다.

Majesco, GBA용 게임 개발 발표

미국의 Majesco사는 게임보이 어드밴스용 3D 슈팅인 'Iridion 3D'의 개발을 발표했다. 본작은 제목대로 완전한 3D로 구성될 예정으로, 360도를 돌아가면서 로봇이나 생체 병기, 기타 전투 병기를 상대해야 한다. 개발진에 따르면 본작은 초당 60프레임으로 개발될 것이라고 한다. 본작은 단 7개 스테이지로 구성될 것이나 각 스테이지의 스케일이 크고 각각 개성이 뚜렷할 것이라고 한다. 발매는 미국 기준 6월 예정.

GBA의 가격과 색상 확정

닌텐도가 게임보이 어드밴스(이하 GBA)의 가격과 액세서리들에 대해 발표하였다. 3월 21일 발매 예정인 GBA의 가격은 9800엔이며 바이올렛, 화이트, 밀키 블루의 3가지 색상으로 판매된다. 최대 4명까지 통신 플레이를 가능하게 해 주는 GBA 전용 통신 케이블은 같은 날 1400엔에 발매되며, 2시간 동안 급속 충전하여 10시간 동안 지속적으로 사용할 수 있는 GBA 전용 배터리 팩은 3500엔, AC 어댑터는 1500엔에 판매될 예정이다.

소니, PS2의 생산량 증가

소니는 PS2의 생산 대수를 조만간 현 백만 대에서 이백만 대로 증가시킬 것이라고 밝혔다. 이것은 올해 초 큐슈에 세워진 반도체 공장에서 이모션 엔진의 그래픽 신디사이저를 생산해냄에 따라 북미에서 인기리에 판매되고 있는 PS2의 물량을 맞추기 위해서라고 한다. 현재 북미에서 판매되고 있는 PS2는 일본에서 전량 선박을 통해 운반되고 있으며 철권TT, 릿지 레이서 V, MADDEN 2001을 합쳐 438.88 달러에 팔리고 있다.

WELCOME TO THE NEW SOFT!

PS2/SCE/플라이트 ADV/1월 25일/6800엔

The Sky Odyssey

소년 시절에 누구나 한 번쯤은 생각해 보았을 '하늘을 날고 싶다', '비행기를 조작하고 싶다'는 꿈을 그대로 실현시켜주는 게임. 메인이 되는 어드벤처 모드에서 각 미션을 클리어하기 위해서는 파일럿이 된 플레이어의 판단력과 기술을 최대한 발휘해야 한다. PS2의 성능을 이용한 360도 회전이라든가 지형에 따라 복잡해지는 기류, 기후 등을 고려해야 하니 그야말로 직접 비행기를 조종하는 느낌을 가질 수 있다. 또한 미션을 클리어하면 받을 수 있는 보너스 포인트로 자신만의 기체로 커스터마이즈하는 것이 가능하다.

PS/석세스/ETC/1월 25일/4800엔

풍수입문

풍수란 산세(山勢)·지세(地勢)·수세(水勢) 등을 판단하여 이것을 인간의 길흉화복(吉凶禍福)에 연결시키는 학문으로서 꽤나 그 뿌리가 오래 되었다. 얼마 전에는 모 TV 프로에서 귀신이 출몰하는 흉가를 풍수학적으로 연구해 본 결과 좋지 않은 수맥(水脈)이 흐르고 있다고 하는데…(믿거나 말거나). 이 게임에서는 풍수에 대한 전반적인 지식뿐만 아니라 건물과 방의 배치 등에 따른 풍수학적 성질을 예를 들어 자세히 설명해주고 있다. 이 게임을 구입하여 열심히 공부하여 돗자리를 깔 수 있을 지도….

PS/키드/ADV/1월 25일/6800엔

텐타마(てんたま)

견습천사인 카린(花梨)은 학교를 졸업하기 위한 시험으로 '한 사람에게 진정한 행복을 찾아주는' 시험을 통과하기 위해 지상을 찾는다. 그 행운의 주인공은 혼자서 살고 있는 고교생 하야세가와 시이나(早瀬川椎名). 카린의 덕분에 시이나는 여러 여자아이들을 만나며 사랑을 키워나간다. 문제는 그러는 동안 천사인 카린 자신이 시이나에게 마음을 빼앗겨버리게 되었다는 것. 과연 천사와 인간의 사랑은 이루어질 수 있는 것일까? 전영소녀(電影少女)의 경우에는 인간이 될 수 있었는데….

PS2/아리카/ACT/1월 25일/6800엔

테크닉틱스(TECHNICTIX)

물과 빛과 음악의 환상적인 조화, 테크니크틱스는 테크노 뮤직을 기본으로 하는 스테이지에서 리듬에 맞춰 발생하는 파문에 반응하여 버튼을 눌러 음악을 완성시켜나가는 신감각의 음악 게임이다. 비단 눈으로 보이는 파문뿐만 아니라 적재적소에 숨어있는 보이지 않는 파문을 이용하여 자신만의 곡을 어레인지할 수도 있다. 이 게임의 특징 중 하나는 컨트롤러 하나로 두 명이 플레이할 수 있다는 점. 여자친구와 함께 게임을 하며 멋진 애드립으로 마음껏 뽐내보자!(…라지만 그런 기회가 있을 것인지, 있다고 해도 뽐낼 수 있는지가 문제다)

PS/SNK/액션 SHT/1월 25일/5800엔

메탈 슬러그 X

아케이드에서 인기리에 가동되고 있는 메탈 슬러그의 최신작. 게임의 목적은 악의 주모자 '모젠 원수'의 쿠데타 계획을 저지하는 것으로 4명의 캐릭터 중 하나를 선택하는 종래의 방식을 그대로 채택하고 있다. PS만의 오리지널 요소라 하면 여성 교관이 플레이어의 솜씨를 판정해 주는 '컴뱃 스쿨 모드', 여러 가지 조건 하에서 미션을 클리어해나가는 '아나운서 더 미션 모드', 설정 자료를 감상할 수 있는 '아트 갤러리'가 있다. 메탈 슬러그만의 독특한 액션은 결코 질리지 않을 것이다.

PS2/SCE/드라이빙 SLG/2월 15일/6800엔/GT Force 대응

그란투리스모 3 A-spec

릿지 레이서 시리즈와 함께 레이싱 게임의 양대 산맥으로 불리는 그란투리스모 시리즈의 최신작이 드디어 발매된다. 화려한 드래프트로 짜릿한 손맛을 보장하는 릿지 레이서와는 달리 그란투리스모는 다소 박진감은 떨어지지만 실제 레이싱을 하는 듯한 감각으로 플레이해야 하는 특징이 있다. 150종류 이상의 차, 8개 이상의 코스를 준비하고 있는 그란투리스모 3 A-spec은 과연 릿지 레이서 V가 보여주었던 PS2 성능의 한계를 뛰어넘을 수 있을 것인지? 바람을 가르며 마음껏 질주해 보자!

PS2/TalonSoft/ADV/2월 15일/29.99달러

Martian Gothic

마르션 고딕은 탈론 소프트가 최근 PC게임으로 개발한 동명의 게임을 컨버전한 것으로, 화성(마르스)에서 벌어진 일련의 사건을 해결하는 내용이다. 플레이어는 세 명의 캐릭터를 바꾸어 조종하며 버려진 기지를 탐사해나가야 하는데, 필요한 아이템을 진공 튜브를 통해 교환하며 퍼즐을 풀어나가야 한다. 이 게임은 회전이 느리고 적이 갑자기 튀어나오는데다가 탄환도 적어 그것만으로도 서바이벌 호러 게임이 되기에 충분하다고. 'ADV라면 자신있다' 고 생각하는 사람은 한 번쯤 도전해 보길….

PS2/Core Design/ACT/2월 20일/49.99달러

Project Eden

근미래, 지구는 인구 과잉으로 인해 심각한 상황을 맞이하였고 그 해결책으로 건물의 높이를 점점 올려나갔다. 그러나 이러한 정책은 부작용을 낳게 되었는데, 높은 곳으로 올라가지 못한 빈민층에서 끔찍한 돌연변이, 흉악범, 정신병자들이 넘쳐나기 시작한 것이다. 이들을 제어하기 위해 만들어진 것이 바로 UPA(Urban Protection Agency)로 주인공은 Real Meat라고 알려진 공장에서 벌어진 소란을 조사하기 위하여 파견된다. 그러나 이번 사태의 이면에는 유전공학과 육체가 없는 영혼 등 괴이한 일들이 도사리고 있었는데….

PS2/SCE/RPG/2월 22일 예정/5800엔

츠구나이(つぐない)

왕의 명령을 받고 전설의 아이템 보주(寶珠)를 찾아나선 주인공 레이스는 그것으로 인해 신의 노여움을 사 영혼과 육체가 분리되는 운명을 맞는다. 영혼이 된 레이스는 게임 속에 살고 있는 여러 가지 직업을 가진 캐릭터들의 육체를 빌려 30여개 이상 되는 시나리오를 풀어나가며 신의 시련을 극복해야만 한다. 전투 화면도 쓸만하고 마법 효과도 화려한, 상당히 개성적인 게임이지만 어째서인지 전혀 광고를 하고있지 않고 발매 스케쥴에 이름도 올라있지 않은 비운의 게임.

DC/AADV/세가/1월 25일/5800엔

에코 더 돌핀 ~DEFENDER OF THE FUTURE~

500년 동안 돌고래와 인간은 함께 살아가며 평화롭게 문명을 이루며 살아가고 있었다. 그러던 중 인간의 우주 여행이 발단이 되어 침략과 파괴를 즐기는 미지의 종족 마(魔)가 지구를 침략하는 사건이 일어난다. 돌고래와 인간은 힘을 합쳐 마를 지구에서 몰아내는 데 성공하고, 지구를 지키는 방위체제 '가디언' 을 구축하기에 이른다. 그러나 대지진으로 인해 가디언이 무너지고, 마는 다시 한 번 지구 침공을 개시한다. 아틀란티스에서 태어난 돌고래 에코는 그 사실을 알고 지구를 구하기 위한 바닷속 여행을 시작한다.

DC/소프트맥스/SPG/1월 25일/5800엔

골프하자 2 ~새로운 도전~

일본에 진출한 소프트맥스의 첫 작품(물론 이 게임은 보톰 업의 제작자들이 다 만든 것이겠지만…). 전작보다 많아진 22명의 캐릭터들이 전국을 무대로 라운딩을 펼친다. 골프 게임이라면 '모두와 골프' 시리즈가 유명하지만 이 게임 역시 룰을 조정하여 다채로운 플레이가 가능한데다가 액션 게임에서나 볼 수 있는 '타임어택 모드' 를 도입, 여러 번 플레이해도 질리지 않는다. 골프에 관심이 없다고? 그럼 만화책으로 나온 '라이징 임팩트(서울문화사)' 나 '골프천재 탄도(대원문화사)' 를 보고 골프의 매력을 느껴보기 바란다!

DC/CRI/플라이트 SLG/2월 15일/6800엔

에어로 댄싱 i

건전한(?) 플라이트 SLG를 지향하고 있는 에어로 댄싱 시리즈의 다섯 번째 작품. 본작에서는 F에서 호평을 받았던 공중전을 더욱 파워업시켜 네트워크 대전을 통해 플레이할 수 있도록 만들었다. 사람과의 독파이트라니, 정말 짜릿하지 않은가? 특정 조건을 만족시켜야만 하는 미션 모드에서는 독파이트 이외에도 지상의 목표를 공격하는 대지공격, 표적사격 등 30여가지 이상이 준비되어 있고 등장 기체 역시 AV-8B(수직이착륙 가능), A-7E(함상공격기), MIG-29, F-1~F/A 18(이상 전투기), C-1(수송기) 등이 준비되어 있다. 이제 남은 것은 출격뿐!

WELCOME TO THE NEW SOFT!

DC/세가 · 스마일비트/네트워크 대전 SLG/2월 15일/5800엔/네트워크 플레이 가능

헌드레드 소드(HUNDRED SWORDS)

비록 판타지스타 온라인에게 네트워크 게임의 첫 자리를 빼았겼지만 헌드레드 소드 역시 기대하는 사람이 많을 듯. 최대 4명이 참전하여 기마민족 날아발, 마술민족 그란, 모사민족 마스커, 중상(重商)민족 루플러스 토리 중 하나를 선택, 2:2로 편을 나누어 플레이할 수 있다는 것은 분명 매력적이지 않을 수 없다(스타크래프트를 생각하면 이해하기 쉬울 듯). 각 국가는 8명의 개성적인 장군들이 있어 100명의 군단을 이끌어 전투를 벌이게 된다. 화면사진을 보면 화면에 캐릭터들이 바글바글! 상당한 난전(亂戰)이 예상된다.

DC/NEC 인터채널/ADV/2월 22일/6800엔

엔젤 프레즌트(Angel Present)

동화작가를 지망하는 주인공 세키가와 유우(關川)는 우연히 날개를 다친 천사를 구해준 후 신비한 능력을 갖게 된다. 그것은 바로 현실세계의 욕망이 형상을 이룰 수 있는 '레이어'라는 세계를 볼 수 있게 된 것. 유우는 고향 마을의 여자아이(…그럼 그렇지…)들이 만들어낸 레이어 세계를 드나들며 그녀들의 고민을 해결해 준다. 그리고 그 결과에 따라 현실 또한 아름답게 변해간다. …라지만 한 로리콘의 상상력의 소산이라고 생각되는 것은 왜일까. 어쨌든 등장하는 여주인공들의 나이는 모두 -5 정도는 되어야 할 것 같으니….

DC/소프트맥스/RPG/2월 22일/5800엔

서풍의 광시곡 ~ The Raphsody of Zepher~

두말할 필요도 없을 정도로 유명한 PC게임인 창세기전 시리즈의 제 3탄을 컨버전한 것. 어찌 된 일인지 1년 전부터 PS로 나온다고 하여 기대하게 만들었던 창세기전 2 ~Knight of Genesis~보다도 먼저 등장하게 되었다. 안타리아 대륙 전체를 전란의 소용돌이로 몰아넣었던 창세전쟁이 끝나고 50년 후, 절대권력을 꿈꾸는 체사레 보르지아 추기경과 그에 의해 이단으로 몰려 감옥에 갇혔다가 탈출한 시라노 번스타인의 복수에 물든 이야기가 시작된다. 암굴왕(몽테크리스토 백작)을 원안으로 한 스토리도 중후함이 느껴진다.

DC/드림 가디언즈/보이스 배틀 SLG/2월 22일/5800엔

배틀 비스터(Battle Beaster)

머나먼 미래, 지구가 아닌 또다른 별에서의 이야기…. 이 별에서는 바이오 테크놀러지에 의해 만들어진 '메탈 비스트'로 싸우는 것이 일반화되어 국가적으로 육성하고 있을 정도이다. 각국은 자신의 평화와 명예를 지키기 위해 메탈 비스트를 조종할 수 있는 '비스트 테이머' 양성소를 설립하는 한편 메탈 비스트를 만들어내는 팩토리에 후원을 아끼지 않는다. 플레이어는 4개 대회 우승을 목표로 메탈 비스트와 함께 훈련을 거듭해야 한다. 특기할 만한 것은 전투 중 명령을 마이크로폰을 이용한 음성으로 해야 한다는 것. 피끓는 외침이 필요한 것이다!

DC/쇼에이샤/미션 클리어형 3D SHT/2월 22일/6800엔

마크로스 M3

전설의 명작 마크로스가 게임이 되어 돌아왔다! …고 말하고 싶지만 마크로스를 이용한 게임은 양 손으로 꼽을 정도인데다가 대부분 기대 이하였다. 하지만 이 게임은 마크로스의 스탭들이 제작에 직접 참가하여 만든(캐릭터 디자인도 미키모토 하루히코(美樹本晴彥)가 직접 했다) 오리지널 스토리라고 하니 팬이라면 끌리지 않을 수 없다. 내용은 당연히 문화란 것을 모르는 종족 젠트라디와의 싸움. 맥스와 밀리어가 게임의 중요한 역할을 맡고 있다. 그런데 패트레이버의 악몽이 생각나는 것은 왜일까. 그 처절할 정도로 망가진 기체는….

DC/CRI/SPG/2월 27일/44.99달러

Surf Rocket Racer

아케이드에서도 이같은 게임이 있긴 하지만 그다지 많이 플레이되지는 않는다. 그 이유라 하면 역시 일반적으로 즐기지 않는 스포츠이기 때문이라고나 할까…. 그러나 실제로 타기 힘든 것을 할 수 있는 것이 게임의 장점이 아닌가. 나이아가라 폭포, 맨하탄 등 유명한 장소에서 마음껏 물 위를 달린다는 것도 상쾌한 일이고, 조작 또한 간편하다(뭐 공중회전같은 고난도 기술은 연습이 필요하겠지만 말이다). 그래픽은 그리 뛰어나지는 않지만 컬러풀하고 사운드 역시 대부분의 영문 게임들이 그러하듯이 박진감이 넘친다.

N64/닌텐도 · 레어/RAC/1월 21일/6800엔

미키의 레이싱 챌린지 USA

마리오 카트에서 캐릭터만 디즈니의 캐릭터로 바꾼 것이라 생각하면 될 듯. 미키, 미니, 도널드, 데이지, 구피, 피트가 등장하여 각종 아이템으로 상대를 방해하며 레이싱 경기를 벌인다. 식상했다고 그냥 넘겨버릴 수도 있지만 남녀노소를 불문하고 즐겁게 플레이할 수 있는 게임을 만드는 것이 닌텐도의 특징이 아닌가(아직도 마리오 카트를 즐기는 N64 유저가 많이 있는 것으로 안다). 친구와 함께 플레이하다 보면 어느새 날아가는 패드, 우정이라는 것은 딴 세상의 것이 되어버린다고 하는데….

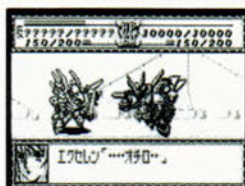
WSC/반프레스토/SLG/2월 18일 예정/4500엔/컬러 대응

수퍼로봇대전 COMPACT 2 제 3부 : 은하결전편

수퍼로봇대전 COMPACT 2의 마지막을 장식하는 제 3부, 은하결전편(銀河決戰篇). 1부&2부의 플레이 데이터를 계승하면 여러 가지 이벤트가 발생하는 '플러그 컨버터 시스템'은 여전히 건재하다. 진 게터로보나 새로운 캐릭터도 다수 참전한다고 하는데 과연 어떤 캐릭터들이 등장할 지. 시리즈의 완결편으로서 수많은 수수께끼가 해결되는데, 뜻밖에도 1부의 주인공인 XY와 2부의 주인공인 XX가 서로 싸우게 된다고 한다.

WSC/반다이/RPG/2월 발매 예정/각 3980엔/원더게이트 대응

SD건담 영웅전 기사전설 · 무자전설

우리에게는 프라모델과 보드 게임으로부터 알려지기 시작한 SD건담 시리즈. 기사전설과 무자전설은 서로 다른 스토리로 게임이 진행되지만 결말에 이르러서는 하나로 합쳐지기 때문에 제대로 즐기려면 두 개를 다 구입하여 플레이해야 한다(놀라운 상술이다). 기사편은 라크로스의 마을에서 일 년에 한 번 벌어지고 있는 축제 도중 돌연 10년 전에 소멸되었다고 알려진 무자군이 기사 건담을 공격하는 것에서 시작하고, 무자편은 천봉장군과 그 휘하의 용좌(勇座), 뇌파(雷破)가 지키고 있는 천궁에 부활한 자드군이 공격하는 것에서 시작된다.

WSC/반다이/SRPG/2월 발매 예정/4500엔/원더게이트 대응

다크 아이즈 ~배틀 게이트~

이 게임은 컴퓨터용 네트워크 게임은 '다크 아이즈'의 무대가 되고 있는 혹성 페어호프에서의 전쟁을 소재로 하여 만들어진 오리지널 게임이다. 풍부한 자연환경을 타고나 자연의 힘을그대로 이용하며 발전해 온 오갈, 가혹한 자연환경을 극복하기 위해 물질적인 기술을 발전시켜온 인환, 독자적으로 문명을 구축해나가던 두 종족이 갑작스럽게 접촉하며 대전쟁이 발발하게 된 것이다. 원더 게이트를 이용하면 자신이 키운 캐릭터를 넷을 통해 다른 플레이어에게 용병으로 파견나갈 수도 있다는 것이 특징.

WSC/반다이/SLG/2월 예정/4500엔

우주전함 야마토

서기 2199년. 갑자기 지구를 습격한 우주의 침략자 가미라스 성인의 유성 폭탄에 의해 인류는 멸망의 위기해 직면해 있었다. 인류를 멸망으로부터 구하는 방법은 단 하나, 14만 8천 광년이나 떨어져 있는 혹성 이스칸달에 가서 방사능 제거 장치인 '코스모 클리너 D'를 받아오는 것 뿐. 그것도 기한은 1년뿐이다. 인류는 사상 최대의 전함 야마토를 우주 전함으로 개조하여 전 인류의 운명을 맡긴다. 왕복 29만 6천 광년의 여행의 끝은 어디일까. 일대 센세이션을 일으켰던 우주전함 야마토가 원작 그대로 이식된다. 더구나 TV, 영화, 코믹판의 내용을 포함한 스토리와 멀티 엔딩으로 더욱 재미있게 즐길 수 있다!

GBC/닌텐도 · 레어/ACT/1월 21일/3800엔/통신 케이블 대응

동키콩 2001

파워풀한 동키콩과 활기찬 디디콩이 크레물린군에게 빼앗긴 바나나를 되찾기 위해 모험을 시작한다. 정글, 물 속, 눈덮인 산 등 다양한 코스에서 손에 땀을 쥐게 하는 액션을 즐겨보자. 동키와 디디 중 선택하여 스토리를 진행하는 '어드벤처 모드' 이외에도 미니 게임으로 낚시를 즐길 수 있는 '펑키 피싱 모드'가 있으며 이것으로 통신 대전을 할 수도 있다. 이 외에도 게임 중에 구할 수 있는 씰(Seal)을 모아 도감을 완성하는 재미도 있다. 과연 전부 모으는 것은 언제쯤일까?

구매가이드

일어요구도 - 게임을 하는데 있어서 요구되는 일본어 능력을 이야기하는 것입니다. 일어요구도는 듣기와 읽기로 나뉘는데 각각 상・중・하로 나누어 설정하였는데 어디까지나 기준은 필자의 의견을 최대한 반영하면서 편집부에서 토의・확정하는 형식을 취한 것이므로 일본어 능력시험과 같은 전문적인 기준을 참고한 것은 아닙니다.

총평 - 한마디로 게임을 정의함과 동시에 살까 말까 갈등하는 순간의 지표로 삼을 수 있도록 하였습니다.

추천타입과 비추천타입 - 게이머의 타입을 나눈 것으로 자신이 속하는 타입에 따라 구입여부를 판단할 수 있도록 한 것으로 타입에 대한 설명은 아래와 같습니다.

TYPE A : 난 죽어도 짱만 고집한다.
대작 위주로 플레이하는 타입으로 하고싶은 게임을 찾아 플레이하기보다는 만인이 인정하는 게임을 플레이하여 평균적인 재미를 느낀다.

TYPE B : 스토리 없는 게임은 취급하지 않는다.
시나리오를 중시하는 타입으로 어느 정도 일본어가 가능하여 게임 스토리에 푹 빠질 수 있다. 공략을 보더라도 대화를 중시한다.

TYPE C : OUTDOOR!!
액션성을 중시하는 타입으로 굳이 레벨을 올려야 하지 않음에도 불구하고 전투를 찾아다니고, 능동적인 게임진행을 좋아한다.

TYPE D : 허접한 그래픽은 저리가라!
그래픽을 중시하는 타입으로 게임이 아무리 뛰어나도 그래픽이 꽝이면 플레이할 흥미를 잃는다. 반면 쓰레기라도 그래픽만 좋다면 OK.

TYPE E : 신감각이 아니면 쳐다보지도 않는다.
참신성을 중시하는 타입으로 뭔가 새로운 시도를 보여준 게임을 좋아한다. 어찌보면 유행을 앞서간다고 생각할 수도 있다.

TYPE F : 난 머리가 너무 좋은 것 같아.
전략성을 중시하는 타입으로 전략 시뮬레이션이나 카드게임, 퍼즐게임같이 머리를 쓰며 플레이하는 것을 좋아한다.

TYPE G : 콩나물만 봐도 몸이 저절로 흐느적거린다.
음악성을 중시하는 타입으로 게임음악을 들으며 플레이하곤 하는 꿈을 꾸기도 한다. 리듬액션게임에도 일가견이 있다.

TYPE H : 18禁 시절이 좋았는데!
미소녀물을 좋아하는 타입으로 게임성 보다는 캐릭터 자체에 비중을 두는 편이며 관련 상품을 사 모으는 경향이 있다.

TYPE I : 넌 내꺼야.
소장가치를 중시하는 타입으로 아무리 게임이 재미있어도 몇 번 플레이하고 시들해 버리는 것은 싫다. 소장하여 두고두고 플레이하기를 원한다.

TYPE J : 내 친구가 맞는 건 못 참는다.
대전 격투물을 좋아하는 타입으로 웬만한 격투게임은 처음 잡아도 중수 정도의 실력을 보여준다. 물론 격투매너는 기본!

TYPE K : 넌 아니? 저 끝에 무엇이 있는지?
게임을 통해 무언가를 성취하는 타입으로 남들은 귀찮아하는 노가다를 즐겨하며 달성도를 100%로 할 때까지는 패드에서 손을 놓지 않는다.

TYPE L : 너희가 제작사를 아느냐?
제작사를 보고 플레이할 지를 결정하는 타입으로 특정 회사의 게임이라면 무조건 구입해서 플레이하게 되며, 그 결정에 절대로 후회하지 않는다.

TYPE M : 나는 나!
남들 안 하는 게임만 골라서 하는 타입으로 대작, 명작이라는 것보다는 구석구석에 묻힌 게임을 찾아 즐기고 남들에게 권해주는 재미로 한다.

ACT : 액션	RAC : 레이싱	SPG : 스포츠	PZL : 퍼즐/
AVG : 어드벤처	RPG : 롤플레잉	SHT : 슈팅	ECT : 기타
FAG : 격투/	SLG : 시뮬레이션	TBL : 테이블	

Phantasy Star Online

- 세가(소닉팀)
- RPG
- 2000년 12월 21일
- 6800엔
- GD 1장

언어요구도 : 일어, 영어, 프랑스어, 독일어, 이탈리아어 중 1개

리뷰어 : LBRB, FOmar LV86

플레이시간 : 온라인만 120시간 이상, 총 170시간

MD의 흔하지 않은 RPG인 Phantasy Star 시리즈의 세계관을 이어받은 액션RPG게임. 하지만 분위기는 비슷할지 몰라도 장르부터 다르고 그래픽의 수준도 차원이 틀리다. 게임 자체는 보통의 3D 액션RPG의 형태를 취하고 있지만 무기의 종류나 숨겨진 레어 아이템들도 다양하며, 방의 구조와 적의 특성을 고려해 알맞은 전술을 사용해야 하기 때문에 언제나 새로운 기분으로 게임에 임할 수 있다는 점이 이 게임만의 묘미이다. 하지만 이 게임을 높이 평가할 수 있는 건 게임 자체의 완성도가 높은 까닭도 있겠지만, 가장 중요한 것은 바로 제목에서부터 알 수 있듯이 온라인 게임이라는 점. 다른 온라인 대응 게임과는 달리, 전 세계에 발매되는 게임이므로 국가의 구분 없이 여러 나라 사람들과 게임을 하는 게 가능하다. 물론 온라인뿐만 아니라 오프라인에서도 플레이 가능하며 그 캐릭터를 그대로 온라인에서 쓰기 때문에 양쪽을 같은 캐릭터로 즐길 수 있게 되어있다(비슷한 모 게임은 불가능하다). 그리고 33.6k 모뎀을 사용했음에도 불구하고 느려서 플레이에 지장이 있는 경우가 거의 없는 것도 장점(사실 방식이 특이해서 느낄 수 없을 뿐). 온라인 게임이므로 부가적인 비용이 만만치 않지만, 다른 온라인 게임에 비교하면 그래도 저렴한 편. 전화비도 걱정되는 녀석이긴 하지만 브로드밴드 어댑터(LAN카드)를 이용하면 해결 가능하다(ADSL이나 케이블, 회사LAN 등인 경우만). 이것도 가격은 비싸지만 거의 무한대로 온라인을 즐길 수 있으므로 같은 시간의 전화비보다는 훨씬 이익이 아닐까. 이미 이 게임을 구입했다면 할 수 없지만, 일본판은 온라인 접속이 복잡하고 사용요금이 있으므로 더 쓰기 쉬운 북미판을 구입하는 게 좋을 것이다(북미판은 1월 23일 발매).

추천타입 : A, C, D, I

비추천타입 : H, M

총평(중독자의 한마디) : 전화비가 걱정되면 하지 마라.

토모요의 비디오 대작전

- 세가(세가 롯소)
- SLG
- 2000년 12월 28일
- 5800엔(한정판 8800엔)
- GD 1장

일어요구도 : 읽기-극하 듣기-중

리뷰어 : WWF

플레이 시간 : 2번 클리어(라고 해도 1시간)

카드 캡터 사쿠라를 소재로 한 촬영 게임(촬영이라고 해도 그냥 시키는 대로만 찍으면 된다). 항간에는 도촬(盜撮)이라는 수식어를 붙이기도 하지만 도촬은 정작 한 스테이지에서 밖에 하지 않는다. 일단 뭔가를 '촬영'하는 게임은 그다지 없었으니(글쎄, 저 유명한 '취작' 정도?) 일단 참신하다고 할 수 있겠다. 또 DC 특유의 깨끗한 폴리곤 그래픽이 별반 거부감 없이 받아들여진다(그래도, DOA 2보다는 떨어진다만).

하지만 이 게임은 우선 본편이 너무 짧다. 겨우 3개 스테이지를 한 번 클리어 하는데에는 30분도 채 걸리지 않는다(무슨 음악 게임도 아니고…). 조건에 따라 특별 스테이지가 하나 추가되기는 하지만 그래봤자 길이가 얼마 하겠는가? 또 음악 게임에 비교를 했지만 그렇다고 해서 다양한 스테이지가 있나 하면 그렇지도 않다. 대신 부수적인 요소가 풍부한데 그 부수적인 요소도 기존에 잘 알려져 있는 내용의 재탕이나 그런 것이 주된 것이다 보니 어지간히 팬이 아니라면 그다지 납득이 잘 가지 않는다. 또 VM용 미니게임이 차지하는 용량도 적은 것에 반하여 1개의 VM에 복수의 미니게임을 넣지 못하는 것도 불만이다. 또 공식 홈페이지로의 억세스를 통한 데이터 교환이나 추가 데이터의 다운로드 등이 꽤나 비중이 큰 주요한 기능이라서 인터넷 이용이 불가한 유저가 많은 국내에서는 역시 의미가 그다지 없다. 글쎄, 어지간한 팬이 아니라면 그다지 추천하고 싶지는 않다… 단 한정판은 내용물이 쓸모가 있어서(…염불보다는 잿밥이다!) 통상판보다는 조~금은 낫다.

추천타입 : D, E, H

비추천타입 : C, I, J

총평 : 당신은 토모요의 팬이냐아아아아아아?!

구매가이드

사커츠쿠 특대호 J리그 프로 축구클럽을 만들자!

■ 세가
■ 구단 운영 SLG
■ 2000년 12월 21일
■ 5800엔
■ GD 1장

일어 요구도 : 읽기-중 듣기-중
리뷰어 : 松山 光
플레이 시간 : J1 우승까지 4년 이후 10년까지 플레이

시리즈의 4번째라고 할 수 있는 드캐판 축구클럽의 후속작. 좀 깔끔해진 그래픽, 새로운 팀의 추가와 일부 선수들의 데이터 변경 및 삭제 그리고 안 변한 듯 하면서 미묘하게 변한 부분이 의외로 신선해 보이는 느낌을 준다. 그리고 가장 중요한 인터넷 연동 기능을 골자로 하는 '이적시장'의 존재. 이적 시장은 보유하고 있는 선수들을 인터넷으로 교환하거나 선수를 방출해서 포인트를 적립하게 해주는 것으로 그야말로 인터넷 시대에 걸맞은 시스템을 갖춘 것이다. 하지만 한국 유저중 드캐로 인터넷을 할 수 있는 유저들이 그리 많지 않다는 것을 감안하면 좋다고만 할 수 없는 미묘한 입장(원래는 바람직한 것임에도…). 그냥 인터넷만 못하는 거라면 크게 문제가 되지 않겠지만, 비 인터넷 유저의 복음이라고 할 수 있는 프리선수를 만들 수가 없다는 것. 설상가상으로 2군을 운영할 수 있음에도 불구하고 유학은 여전히 3명밖에 보낼 수 없어서 안정된 팀 전력을 유지하기가 힘들다. 이는 곧 팀 운영의 총체적 난국을 뜻하는 것이다. 이쯤 되면 유저들이 게임에서 손을 때는 것은 시간문제. 어지간한 매니아가 아니면 게임을 할 의욕조차 사라질 위험이 있다. 그 외에 전작보다도 세이브하는 시간이 더 길어졌고, 위에서 언급한 변경점을 빼면 전작과 비교해서 혁신적으로 바뀐 것이 거의 없다는 점은 상당한 악재로 작용한다고 본다. 거기에 전작에서 무적을 자랑하던 에디트 선수마저 능력치가 상당히 하락해 버렸으니 어쩌란 말인지~; 그나마 좀 위안이 되는 것은 한국인 J리거들의 능력이 상당폭 상승했다는 것 정도. 본 리뷰어의 사견으로는 100% 즐기기가 힘든 특대호 보다는 그냥 전작을 즐기는 것이 돈도 아끼고 여러모로 도움이 될 것이라 생각한다.

추천 타입 : F, I, M
비 추천 타입 : A, C, J
총평 : 프리선수를 돌리도!!

소닉 셔플

■ 세가
■ TBL
■ 2000년 12월 21일
■ 5800엔
■ GD 1장

일어요구도 : 읽기-중 듣기-상
리뷰어 : NAC
플레이 시간 : 5시간

일단, 보드 게임을 좋아하고 소닉을 좋아하는 이들이라면 큰 무리는 없을 게임이라는 생각은 든다. 하·지·만!! 역시 좋은 점수를 주기에는 좀 무리가 있다고 해야겠다. 이 게임은 템포가 너무 느리기 때문이다. 템포가 좀 심하게 느려서 지루함을 주는 정도를 넘어서 아예 게임의 진행자체를 방해할 정도다.

이처럼 템포가 느리게 된 원인 중 가장 큰 것이 이벤트가 너무 잦다는 것. 적어도 한 턴에 한 번 씩은 누군가가 무언가를 터트리고(미니 이벤트가 되었든 미니 게임이 되었든), 평균 1.5턴마다 반드시 한 번 정도는 닥터 에그맨이 등장하여 시간을 마구 잡아먹는다. 게다가 맵 자체에서 '그냥' 발생하는 이벤트들도 있으니…. 여럿이서 같이 할 때는 이런 이벤트가 많이 일어날수록 즐거울지 몰라도, 게임 플레이 시간 중 혼자서 플레이하는 시간이 절대적으로 많은 우리나라 사정을 생각하면 이는 절대 반길 만한 일이 아니다. 게다가 각 이벤트 발생시에 걸리는 로딩 시간도 결코 짧다고 할 수가 없다!! 이러니 결국 머리 수를 어느 정도 채우지 않는 이상 소닉 셔플에서 화끈한 재미를 기대한다는 것은 무리라고 볼 수 있겠다.

이런 문제가 있는 대신, 이번 소닉 셔플은 기존 소닉의 세계관과 크게 위화감이 없고, 각 캐릭터들의 개성도 잘 살려 놓았다. 게임의 룰과 그래픽도 썩 괜찮은 편이니 주위에 소닉을 좋아하는 친구들이 꽤 있다면 1장 사두어도 나쁘지 않을 듯(그게 아니면 주위의 친구들을 꼬셔서 소닉을 좋아하게 만들어 버리던가). 위의 조건이 성립하지 않을 경우, '나는 소닉이 미치도록 좋다'는 자기 최면을 걸어 보도록.

추천타입 : L, M
비추천타입 : A, C, H, G
총평 : 소닉어드벤처 2 내 놔 ƒ.

DAYTONA USA 2001

■ 세가(소닉팀)
■ RAC
■ 2000년 12월 21일
■ 5800엔
■ GD 1장

일어요구도 : 읽기-하 듣기-하
리뷰어 : NAC
플레이시간 : 7시간

구매가이드고 자시고 간에, 어지간한 세가 팬들이라면 이미 다들 집에 사다 모셔놓고 있을 게임 DAYTONA USA. …그런데 대체 이 더~러~운~ 조작감은 뭐냐!! 아날로그 스틱을 살짝만 움직여도 마구 움직여 버리는 차체는 모르긴 몰라도 수많은 플레이어들이 패드를 던지게 만들었을 것이다. 게다가 그런 문제를 조절하라고 만들어 둔 아날로그 조절 옵션은 하등 필요가 없다!! 원래 데이토나와 팍팍 꺾는 식의 조작은 상성이 좋지 않았지만 이번에는 좀 심하다는 느낌. 익숙해지고 나면 큰 문제는 되지 않지만, 평소 아날로그 스틱을 잘 쓰지 않거나 살짝살짝 조작하는 습관을 들이지 않았다면, 처음에는 조작감을 익히기가 꽤 어려울 것이다.

조작감을 제외한 다른 모든 것은 만족할 만한 수준으로 발전해 있다. 역시 가장 눈에 띄는 것은 깔끔한 그래픽. 덕분에 차량의 디테일이 몹시 좋아진 것은 물론, 뒤에서 구경하는 것만으로도 아랫배를 찌르르하게(거기, 이상한 생각하지 마!) 만들어 주던 그 속도감이 더욱 현실적으로 다가온다. 그래픽뿐만 아니라 CPU의 인공지능도 상당히 발전해있는 듯. 이전에는 그냥 장애물에 가까웠던 차량들이 아주 작정을 하고 덤벼드는데 그 느낌이 꽤 좋아서, 플레이어의 승부욕을 불러일으킨다(CPU인 주제에 말야). 하지만… 어째서, 어째서 2가 아닌 그냥 DAYTONA를 이식한 거냐!! 소닉팀!! 어서 DAYTONA 2를 이식해달란 말이다아아아!!

추천타입 : A, C, D, L
비추천타입 : F G H
총평(자다 말고) : DAYTONA의 서킷은 미끄러웠다.

구매가이드

월화의 검사 -FINAL EDITION

- SNK
- FAG
- 2000년 12월 21일 발매
- 5800엔
- GD 1장

일어요구도 : 읽기-중 듣기-중

리뷰어 : 각성 어원

플레이시간 : 무한이 재미있어 무한만 가지고 놀았다…

몇 년 전 발매되었지만 국내에서는 구경조차 할 수 없었던 막말낭만 제 2막 월화의 검사가 파이널 에디션이라는 부제를 달고 DC로 발매되었다. SNK의 이름을 걸고 발매되는 마지막 DC 소프트일 듯 한 이 게임은 어딘지 모르게 급조했다는 느낌이 마구 든다. 전체적으로 네오지오판을 그대로 이식해 놓은 듯한 느낌에 음원은 오히려 조금 더 나쁜 듯한 느낌마저….

게다가 추가된 요소가 화투 모드 하나 뿐(사실은 가장 기대했던 모드였으나 너무 작은 데다 그림이 이상해서 패를 확인하는 것이 거의 불가능하다는 것이 문제)이라는 건 너무하다. 일단 월화의 검사 2의 완성도 자체는 높은 편이라 이식했을 때 크게 문제는 없지만 시기가 너무 오래되었기에 문제가 될 뿐. 몇 년이 지난 게임을 이식하는 것도 그렇지만(…차라리 메탈 슬러그 3이나 아랑 MOW를 이식할 것이지…), 개량을 전혀 가하지 않고 이식했다는 것이 더 큰 문제이다. 아무리 마지막이라지만…좀 심한 것이 아닌지. 대전시에도 아케이드 판에서 들어가던 연속기가 안 들어가는 것이 몇 개 있고, 느낌이 그다지 좋지 않다. 단, 막말의 분위기를 잘 재현한 그래픽 풍과 깔끔한 캐릭터 일러스트, 짜임새 있는 스토리 등은 상당히 마음에 드는 편이다.

SNK 발매 게임을 앞으로는 구경하기 어려울 듯하니 SNK의 팬이라면 반드시 구해둬야 할 것이다. 전체적으로는 아케이드판과 다른 점이 없으니 구입해도 크게 후회는 하지 않을 것이다. 1장 사서 막말의 분위기와 신선조의 기분을 느껴보는 것도 좋을 것이다.

추천타입 : D, J

비추천타입 : G

총평 : 으으으으윽 비러¿글 황룡!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!1

뿌요뿌요 BOX

- 컴파일
- ETC
- 2000년 12월 21일
- 4980엔
- CD 3장

일어요구도 : 읽기-중 듣기-하

리뷰어 : 어둠의 필자 어원

플레이시간 : 퀘스트 2회 클리어, 뿌요뿌요 대전은 계산불능

아루루가 돌아왔다!!!!!!! 지금까지의 모든 시리즈의 집대성이라 할 수 있는 것이 바로 이 뿌요뿌요 박스. 저렴한 가격에 수많은 게임을 즐길 수 있다는 점이 매력이다. 특히 가장 매력적인 점은 바로 퀘스트 모드! 마도물어란 RPG로 시작된 뿌요뿌요인 만큼 퀘스트 모드의 완성도는 대단한 편! 시작부터 끝까지 흘러 넘치는 개그와 귀여운 캐릭터, 잘 짜여진 스토리(…어차피…전혀 의미 없는 모험이었긴 하지만…) 등 뿌요뿌요의 팬이라면 할 수밖에 없는 그런 멋진 게임이다. 전투 자체가 뿌요뿌요라는 것도 신선한 매력으로 작용했고, 전투 장비로 기술들을(퀵 턴이나 전소등…) 사용할 수 있게 해 놓은 것도 좋다. 플레이 시간이나 난이도도 지루하지 않게 적당히 짜여진 듯. 어쨌든 팬이라면 반드시 구입할 것! 접대용으로도 좋다. 이제 비판을 좀 해 보자면, 일단 컴파일이 현재 거의 돈이 없는 회사인 관계로 이번 게임에는 뿌요뿌용에서 도입되었던 성우가 빠져있다. 그리고 대전시도 데이터량을 줄이기 위해서인지 적 캐릭터의 보이스가 MD판과 똑같다(그리고 전 캐릭터가 모두 같다!. 게다가 보이스 뿐만이 아닌 음악도…-_-;). 그래픽도 변함이 없고, 전체적인 구성 자체가 예전과 같기 때문에 현재의 발전된 그래픽에 익숙해진 게이머들에게는 절대로 어필할 수 없을 것이다. 게다가 뿌요뿌요 역시 뿌요뿌요통에서 완성된 게임을 계속해서 발매하는 것이 뭔가 우려먹기라는 인상을 지울 수가 없다는. 컴파일도 정신을 차려서 다른 쪽에 눈을 돌렸으면…(…이라고는 해도 돈이 없으니 -_-;). 어쨌든 뿌요의 팬인 본 필자에게는 컴파일의 선물일 수 밖에 없었다 ^^;. 자! 모두 뿌요뿌요에 한 번 미쳐보자!!!!!!!!!!!!

추천 타입 : B, E, F, J

비추천 타입 : C, G

한 마디 : 파이어! 아이스 스톰! 다이아 큐트! 브레인 담드!

가면라이더 쿠우거

- 반다이
- FAG
- 2000년 12월 14일
- 4800엔
- CD 1장

일어요구도 : 듣기-하 읽기-하

리뷰어 : 로리라이더 제이너스 · P3

플레이시간 : 58시간

이번 쿠우거는 가면 라이더를 좋아하는 한 팬으로서 실망이 이만저만이 아니다. 지금까지의 가면 라이더 시리즈는, 그래픽적인 면에서는 비록 조금 딸리지만, 각 캐릭터의 움직임이 뛰어나고, 원작 팬들에게는 그리움을, 새로운 유저들에겐(유치함에서 비롯되는) 재미를 선사하였고, 여러 가지 숨겨진 요소로 인한 콜렉터적인 면도 자극하여 쉽게 게임에서 손을 뗄 수 없게 만드는 마력이 있었다. 그런데 이번 쿠우거에서는, 캐릭터의 움직임이 더욱 부드러워졌다는 것을 빼면, 전작인 V3에 비해 오히려 퇴보해 버린 느낌이 강하다. 모든 카드를 다 찾지 못해 숨겨진 모드를 다 끌어내지 못한 주제에 무슨 소리냐 라고 한다면 이것 역시 문제다. 뭔고 하니 V3는 이틀만에 숨겨진 모드 등을 다 찾아내 버렸는데, 쿠우거는 그 3배의 날짜를 들였는데도 아직 모든 것을 다 찾지 못했다. 그렇다고 쿠우거가 찾아야 할 것이 많으냐 하면 그것도 아니다. 한마디로 쓸데없이 조건만 어려워 졌다는 것. 가장 큰 문제인 국내 유저들은 이해할 수 없는 스토리 모드로 인해 고전 팬(& 특촬물 팬)들의 심금을 울리던 걸작 격투게임이, 그저 싸우고 싸우고 또 싸우면 끝나버리는 3류 게임으로 전락해 버린 점에 있어선 팬으로서 정말 아쉽기 그지없다. 그나마 다행인 점은, 아직도 전작의 장점들이 몇 가지 살아 있다는 것이다. 일단 격투게임 치고는 엄청나게 쉬운 조작방법, 투덜투덜 댄다 해도 콜렉터로서 모을 수밖에 없는 디지털 카드, 그리고 본 게임보다 더 재미있는 연습모드 등을 들 수 있는데 실제로 마감기간 중 밤을 새던 여러 필자와 기자들이, 쿠우거에서 자신만의 콤보를 만들기 위해 열을 내던 모습을 보면(최고기록은 어윈 기자의 17콤보-180대미지), 아무리 식았어도 라이더는 라이더다! 라고 느끼게 된다.

추천타입 : I, J, K, M

비추천 타입 : B, D, E

총평 : 데스트론 전투원을 돌려줘어!!

구매가이드

조이드 - 기계생명체의 유전자

- 토미
- SLG
- 2000년 10월 5일
- 5800엔
- CD 1장

일어 요구도 : 듣기-극하 읽기-극하

리뷰어 : 제이너스Mk2 謎

플레이시간 : 30시간

이 게임은 어렸을 때 조이드를 알고, 좋아했던 사람들을 대상으로 만든 녀석이긴 하다. 하지만 일단 게임으로 나온 이상 게임적인 재미 역시 어느 정도는 추구를 했어야 했는데… 아니, 지금이 1998년 정도만 됐어도 어느 정도 통했을 만한 게임이었겠지만… 도저히 그만한 기대를 충족시키지 못했다는 점이 너무나 아쉽다. 솔직히 어지간히 SLG를 좋아하는 사람이 아니라면 손대기가 꺼려질 만큼 단순무식하게 만들어 졌는데, 한마디로 하자면 조이드의 탈을 쓴 슈퍼 대전략(그것도 SFC판…)이라고 할까? 하지만, 그렇다고 아예 못써먹을 게임은 절대 아니다. 필자가 잘 쓰는 말이지만 '매니아라면 꼭 사라!' 급의 게임이 될 텐데, 일단 이 게임의 최고 세일즈 조건인 '조이드'의 표현에 있어선 나름대로 잘 되어 있다. 조이드의 그래픽만으로 따지면 수준급이다(뭐, 필자 옆에서 가토가 공략하던 PS2판 건담 때문에 약간 비교야 됐지만… 격이 다르니까 뭐…). 실제로 필자가 공략하는 중, 지나다니던 여러 사람들(특히 나잇살이 좀 들어 보이는 편집장님이나 청춘소년, 지니어스 형님이나 어원기자, NAC기자 등등… 소위 라인에서 "아저씨" 부류에 가까운)이 "어, 저거 내가 옛날에 가지고 있던 건데…", "앗! 아이언 콩이다! 나 저거 사고 싶었었는데…" 등등의 말을 하며 깊은 관심을 보였다(역시 나이는 못 속이는…). 게다가 게임 자체도, 워낙 단순한 진행이다 보니 지겨워 보일 뿐이지, 해 보면 그럭저럭 재미를 느낄 수 있게 만들어 놨다. 특히 적 조이드를 포획하는 일은 콜렉터의 혼을 자극하는 무언가가 있어서 쉽게 손을 떼지 못하게 만들고 있다(데스자우러도 잡았는데, 아이언 콩을 못 잡았다! 이러어언~). 결론은 요즘 게임계에서는 통용되긴 힘들겠지만, 나름대로 매니아층은 확보할 수 있는 게임이 바로 이 조이드가 아닐까 한다.

추천타입 : F, I, M

비추천타입 : B, D, L

총평(씩 웃으며) : 갑자기 고쥬라스가 사고 싶어졌어!

DDR best hits

- 코나미
- RAG
- 2000년 12월 21일
- 오픈 가격
- CD 1장

일어요구도 : 읽기-극하 듣기-불요

리뷰어 : 춤바람난 점장

플레이시간 : 다 해본 것들이라 10시간 미만

비트 매니아 best hits로 재미를 보았는지 DDR곡들을 가지고도 울궈먹기를 시작한 코나미. 1st곡들부터 3rd곡들까지의 인기 있었던 곡들은 대부분 들어있다(별로 그렇다 생각되지 않는 곡들도 들어있긴 하지만… 쿵푸 파이팅도 인기 있었나…). 역시 이 소프트 최고의 장점은 여태까지의 곡들 중 좋은 곡들만 엄선하여 들어있다는 점을 들 수 있을 것이다. 1st에서 인기높았던 Have you never been mellow도 그렇고 3rd의 Silent Hill 도 그렇고(지극히 주관적일지도) 좋은 곡들이 많이 모여있다는 점에서 본다면 여태까지의 DDR시리즈 중에 좋아하는 곡들만을 하기 위해서 3가지 소프트를 전부 구입하려 했던 사람들에겐 더 없는 소프트가 아닐까? 또한 다이어트 모드와 레슨모드 역시 건재하며 신 캐릭터도 2명 추가되어 있어서 자잘한 것을 좋아하는 플레이어들도 만족시킬 수 있다.

그러나 역시 단점이라고 한다면 DDR 1, 2, 3을 전부 가지고 있는 유저들에게는 그다지 필요 없는 게임이 될 수 있다는 점(곡의 추가란 전혀 없으니). 그리고 역시 주관적일지 모르지만 Brilliant2U의 오케버전이 없다는 것도 마이너스 요소 중 하나. 역시 기존에 있던 곡들밖에 없다는 점이 가장 크니 DDR을 좋아하는 곡들만 플레이하고 싶은 사람들 중에서 그 곡들이 이 CD에 들어있으면 살 것. 코나미 이러다가 드럼매니아, 키보드 매니아, 파라파라 파라다이스 등도 베스트 히트 시리즈를 내는 것 아닐지 모르겠다.

추천 타입 : G, I, K, L

비추천 타입 : B, H

총평 : 그래도 극악으로 어려운 곡들은 별로 없으니 다행이다.

BLOOD -THE LAST VAMPIRE-

- SCEI
- 아루도라
- 2000년 12월 21일
- 상, 하권 각 5800엔
- DVD 각 1장

일어요구도 : 듣기-중 읽기-중

리뷰어 : 라인의 미운 냉동오리

플레이 시간 : 총 90시간

일단 이번 아루도라는 지금까지의 것과는 여러 가지로 차원이 다르다. 전작 스캔들을 능가하는 애니메이션에다 온 가족의 플스2라는 말을 무색하게 하는 하드코어적인 영상들. 그리고 상하권 동시발매에 값도 만만치 않은…. 정말 소니의 향방을 짐작케 할 수 있는 타이틀이 아닐까?

아루도라라는 점에서는 많은 발전을 보였는데 신 시스템 BSS이 도입됨으로서 난이도도 대폭 상승하였고 그로 인해서 지금까지의 시리즈에 질린 사람들도 어느 정도 만족시킨 데다가 기본적인 난이도도 아루도라 시리즈 중 최강의, 극악의 난이도를 자랑한 '계절을 안고서'에 맞먹는다(능가한다고 했다가는 잘못하면 나는 오리고기 된다). 시나리오라는 면에서도 원작자의 이름 값을 하는지 원작에 비하면 약간 바랜 듯한 느낌이 들지만 그래도 시나리오도 괜찮은 편이고 엔딩들이 그게 그거인 문제점도 어느 정도 극복한 작품이라고 생각한다.

본지 공략은 필자가 나름대로 신경을 썼으므로 그 쪽을 보고 마음에 든다면 하나쯤 구입해 두셔도 좋다고 생각한다(단 용산에는 하권이 없고 상권만 널린 가게가 대부분이므로…). 문제점이라면 뭐니뭐니해도 매뉴얼이 상하권이 똑같은데다가 일반판에는 엽서 한 장 달랑 들어있으며 패키지 하나짜리로 7800엔으로 냈으면 좋았으련만 굳이 5800엔이라는 고가로 상하권을 쪼개서 낸 일반 소비자를 싹 무시하는 게임이라는 것이다(더불어 시나리오도 매니아적인 취향이 다분하다). 정말 유저들을 철저하게 고려하여 PS판 아루도라를 내던 예전의 소니는 어디 가고….

마지막으로…한쪽만 사도 플레이는 가능하지만 내용을 아는데 무리가 없다는 소니의 말은 거짓말…늑대가 나타났다!!

추천 타입 : B, K

비추천 타입 : J

총평(엄지 손가락) : 아, 피가 눈앞에 아른거린다.

구매가이드

PS2 천사의 프레즌트 - 마알 왕국 이야기 -

- 니혼이치 소프트웨어
- 뮤지컬 RPG
- 2000년 12월 21일
- 5800엔
- CD 1장

일어요구도 : 듣기-중 읽기-중하
리뷰어 : 청춘소년과 고라파덕
플레이 시간 : 합쳐면 마알왕국 말아먹는다

귀엽다! 아름답다! 쉽다!! 그리고 재미있다!! (여담이지만 전투가 쉬워졌다고 제작사는 떠들고있지만 청춘과 파덕이 늙었는지 한 두 번 게임오버 당한 게 아니다). 시나리오는 이 게임 시리즈 외전격 임에도 불구하고 아주 재미있고 구성이 탄탄하며 패러디도 곳곳에 산재해서 플레이어를 즐겁게 해준다(기술들의 이름들이나 지명, 그리고 졸개 캐릭터의 이름등…최대 압권은 헤븐 앤드 헬!). 게다가 오리지널 시나리오에다가 부록으로 마알시리즈 1, 2의 에피소드를 알 수 있게 해주는 여러 가지 서비스 시나리오도 있고 시리즈의 팬들을 만족시킬 수 있는 뮤지컬을 포함한 음악의 수준은 전작을 초라하게 만들 정도로 높다(돈 좀 벌었군…). 하지만 이 게임을 왜 플스2로 냈는지는 이해가 가지 않는다. 진동대응도 되지 않는데다가 옵션 같은 건 설정조차 되지 않아서 모노로 살아가는 서민들을 울리질 않나 더불어 처음 게임을 틀자마자 로딩이 40초…(매뉴얼 한 귀퉁이에는 깨알같은 글씨로 쾌적한 플레이 환경을 만들기 위해서 40초 전후의 로딩을 합니다 라고 써 있는 것을 발견하기 전까지 필자는 다운된 줄 알고 플스2를 5번이나 껐다 켰으니…) 그 대신 게임 도중에는 쓸데없는 로딩이 없다. 메모리카드 또한 세이브 및 로딩이 플스게임 평균수중 이하이고(대신 아무데서나 세이브 할 수있으니 그걸로 만족할까?)…. (이거 플스2 맞아?). 공략을 하다가 말투까지 여성화 되어버린 청춘소년은 '이 게임은 플스2의 여성 유저수를 늘리기 위한 소니의 계략으로 등장한 거예용♥' 이라는 신종 음모론을 들고 나왔으나 야식을 먹고 있던 모든 필자들에 의해 묵살되어졌다.

'남자야말로 행동력이다!!'

추천 타입 : D, G, H
비추천 타입 : L
총평 : 다양한 취향의 유저들을 만족시킬 수 있는 괜찮은 게임이다.

PS2 기동전사 건담

- 반다이
- ACT
- 2000년 12월 21일
- 6800엔
- DVD 1장

일어요구도 : 듣기-중상 읽기-중하
리뷰어 : 지옥에서 쫓겨난 에나멜 가토
플레이시간 : 대령에서 동결

참… 처음에는 그 아릇한 조작감에 당황할 수밖에 없었다. 조작계는 AC가 되어버렸고, 대시 입력이 너무도 잘 받아들여져서 '이노무 패드가 어디서 GR이야!' 라는 생각마저 들 정도였으니까. 그래도 하다보니 익숙해지는 것이 특징인 반다이 게임인 것은 틀림없었다.

이 게임의 가장 큰 특징이라면 상당히 많은 툴을 사용했다는 것으로, 그 덕분에 로딩시간이 좀 길다는 단점이 존재하지만 희대의 쓰레기 게임만을 제작한다는 일념 하나로 존재하는 선라이즈의 괴작 『G - 세이버(라고 써주고 버터 건담이라 부른다)』 따위와는 그 격이 다르다. 그밖에 필자 & 제이너스 · P의 심금을 울려준 지오닉 프론트의 게임화면이나 택틱스 모드 등 여러 가지 보거나 직접 플레이하며 즐길 수 있는 요소가 많았던 것도 사실(덕분에 택틱스 모드에서 MS모으느라 정말 犬GR을 떨었지…). 이전까지의 건담 게임의 문제인 '연방의 기체' 만을 조작해야 한다는, 한 사람의 지온파로서 받아들일 수 없는 부분도 택틱스 모드 하나가 해결해 주니….

이래저래 글이 요란주접이 되어버렸는데, 이렇게 써 봐야 살 사람은 사고 안살 사람은 안 사니 정확한 평은 하지 않겠다(…게다가 리뷰에 대해 GR하는 말종들도 있고 하니). 마지막으로 한마디 더.

지~크 지온!!

추천타입 : C, D, K
비추천타입 : A, L, M
총평 : 지 · 크 지온!!

PS2 7 ~모르모스의 기병대~

- 남코
- RPG
- 2000년 12월 21일
- 7800엔
- DVD 1장

일어요구도 : 듣기-상 읽기-상
리뷰어 : 세라짱 로엔버그
플레이시간 : 본편은 20시간, 외전은 아직 플레이 중

말 그대로 신감각의 RPG라는 표현이 가장 적합한 게임. 레벨, 아이템, 마법이라는 RPG의 3대 신기(神器)를 과감히 없애고, 로테이션이라는 전투 시스템을 도입함으로서 플레이어의 머리를 한참이나 굴리게 만든 남코의 아이디어에 깊은 경의를 표할 뿐이다. 처음에는 뭐가 이렇게 비싸…하며 7800엔이라는 가격에 의문을 가졌지만, DVD를 매체로 이용해 동화같은 그래픽, 환상적인 사운드, 본편에 전혀 뒤떨어지지 않는 외전 등 '아, 그래서 7800엔이구나' 하는 탄성을 자아내게 했다.

이것저것 게임 진행 외에 신경을 쓸 필요 없이, 스토리를 따라 쭉 진행하면 만사 OK인 모르모스의 기병대는 한 편의 동화책을 읽는 듯한 느낌을 준다. 일본어만 이해 가능하다면 RPG를 처음 하는 사람이라도 무난히 클리어가 가능(단, 전투 시스템을 충분히 숙지해야 하겠지만…). 클리어 후에 즐길 수 있는 알메세라 연대기도 본편에서 뭔가 부족하다고 느꼈던 요소를 충분히 채울 수 있도록 준비되어 있어, 즐길만한 가치가 충분하다 못해 넘친다. 필자도 본편은 일찌감치 클리어 한 후, 알메세라 연대기에 푹 빠져, 현재 최강의 기사단, 강자 랭킹 1~20위까지의 석권 등 모든 기록의 갱신을 지금도 목표로 하고 있다. 개인적으로 이 게임에서 가장 좋았던 것은, 잔잔하지만 결코 지루하지 않는 음악과 나레이션을 맡은 여성의 감미로운 목소리였다. PS2의 RPG를 원했던 사람들이라면 DARK CLOUD보다는 '7 ~모르모스의 기병대~' 를 플레이하길 추천한다.

추천타입 : E, F, L, M
비추천타입 : A, C, K
총평 : 알메세라 연대기의 극의를 이룬 자에게 영광 있으라!!

구매가이드

PS2 바운서

- 스퀘어
- RPG
- 2000년 12월 23일
- 6800엔
- DVD 1장

일어(영어)요구도 : 듣기-중 읽기-중

리뷰어 : The 쥐니어스!

플레이시간 : 죽을 만큼(여러 가지 의미로…)

만약에 자신이 게임의 초보자이거나 김치보다 버터가 좋다고 생각하는 사람들이 아니면 절대 권하고 싶지 않은 게임이다(…사실은 초보자나 버터맨들에게도 별로 권하고 싶지 않다). 그래픽 하나만큼은 타의 추종을 불허하지만… 단지 그것뿐. 시나리오나 사운드 모두 3류 헐리우드 영화를 방불케 한다. 무엇보다 짧디 짧은 플레이 시간중 실제 플레이 시간은 반도 안된다는 것이 구매자를 분노케 만들어주며 플레이 시간과는 반대로 엄청나게 긴 로딩 시간에다 매 챕터마다 존재하는 세이브 화면 등의 불편한 인터페이스도 쌓이는 짜증에 한몫을 거들어준다. 뭐 멀티탭과 4개의 듀얼쇼크2가 있다면 조금은 재미있게 대전 모드를 즐길 지도 모르겠지만 단언컨대 그 재미도 결코 30분을 넘길 수 없으리라 본다. 라인 필진들이야 다운 공격의 심오함과 계단의 단차에 괴로워하며 경련을 일으키는 캐릭터들의 모습을 보며 즐거워하기도 했지만 이런 것들 때문에 이 게임을 구입하는 것은 절·대·로 돈을 버리는 짓이라고 본다. 나~아중에 한 3만원쯤으로 가격이 떨어진다면 그 때 한번 친구들을 속여서 사게 만든 다음에 한 번쯤 빌려서 해보는 것도 나쁘진 않겠다. 아무래도 스퀘어(드림 팩토리)는 PS의 첫 작품은 망치는 경향이 있는 것 같다(토발도 그렇고…). 옆에서 점장이 좋은 점도 쓰라고 하지만… 아무리 생각해도 좋은 점이 없다. 아! 엔딩곡은 괜찮으니 게임을 사느니 차라리 싱글 CD를 사도록 하자.

추천타입 : D

비추천타입 : 나머지 전부

총평 : 그래픽이나 캐릭터 디자인에 관심이 있다면 한 장 사두자

GBC 그란디아 패러렐 트리퍼즈

- 허드슨 / 게임아츠
- RPG
- 2000년 12월 22일
- 4500엔
- 카트릿지 1개

일어요구도 : 읽기-중 듣기-불요

리뷰어 : WWF

플레이시간 : 11시간

필자가 듣기로는 패키지 겉면의 허드슨이라는 로고만을 보고 '어 이거 그란디아인데도 허드슨 거네? 사지 말자' 라고 하는 유저들이 많다고 한다(용산 S매장 직원의 이야기). 그러나 허드슨은 단지 발매원일 뿐으로, 게임아츠가 돈이 없어서(…라고는 생각 안 되는데) 다 만든 게임을 허드슨에 발매해 달라고 한 것이라고 한다. 어쨌든 본작은 하드웨어의 한계 때문인지 그란디아 원래의 시스템을 완전히 재현하지는 못하고 있다. 메인 필드의 포인트식 이동 방식이나 IP게이지 시스템 등은 건재하고 있지만 전투는 맵 상을 캐릭터들이 자유로이 돌아다니는 방식이 아닌, 카드 배틀의 단순한 시스템이 되어버렸고, 필드도 화면 단위로 스크롤이 되는 등의 기기 한계를 드러내고 있다(그래도 DC판 장성록식의 화면 전환은 아니다). 또 아무래도 역시 기기에 한계가 있다 보니 플레이어가 SS나 PS의 화려한 그래픽과 사운드에 익숙할 경우 당장 딸리는 그래픽과 사운드에 거부감도 들것이다. 그러나 역시 게임아츠 본가가 만들어서 그러한 핸디캡에 관계없이 재미있다. 카드 배틀로 바뀌면서 새로이 생긴 카드의 수집과 합성이 플레이어의 수집욕을 자극하고 1편의 정겨운 캐릭터들이 대거로 나온다는 것도 좋다. 또 많은 인원을 파티 캐릭터로서 사용이 가능하기 때문에 (28명이 가능하다고 한다) 캐릭터를 모으는 재미(?)또한 빼놓을 수 없다. 또 일부 필드는 사이드 뷰의 액션으로 진행되는 곳도 있는 등 하드웨어의 한계를 다른 방법으로 극복하려는 시도가 돋보인다. 필자는 이번 작품이 처음 해보는 그란디아였지만(그렇다고 해서 무관심했다거나 한 것은 아니었고, 한다고 해놓고 자꾸 귀찮아서 안 한…) 처음 하는 사람이라도 충분히 그란디아의 심오한 맛을 볼 수 있게 해주는 수작이라 생각한다.

추천타입 : A, B, C

비추천타입 : M

총평 : 어쨌든 그란디아다

Final Fantasy

- 스퀘어
- RPG
- 2000년 12월 9일
- 4800엔
- 카트릿지 1개

일어요구도 : 읽기-중 듣기-불요

리뷰어 : 月宮あゆ

플레이시간 : 12시간+FC판 20시간전후

13년만의 리메이크작. FC 당시는 버그라고 추측되었던 비기들이 그대로 먹히는 것을 보면 뼈 속까지 리메이크했다는 느낌도 든다. 하지만 WS로 다시 구현된 그래픽과 사운드는 매우 훌륭해서 WS이라는 작은 기계를 바라보고 있자면 황홀 할 정도. 게임자체는 꽤 단순한 스토리 라인을 가지고 있으면서도 한번에 쏟아지는 정보량이 방대하여 애매하며 다음 모험의 단서가 매우 이상한 곳에서 발견되기도 한다. 2탄이면 척살 당하던 불행한 보스들이 조금은 강해지긴 했지만 FC때와 마찬가지로 필드의 난이도와 '독'의 사용빈도가 매우 높다. 한 순간도 방심할 수 없다는 점이 휴대용 게임기라는 메리트를 부가시켜주는 느낌도 든다. 13년 전이나 지금이나 최고의 매력은 마음껏 조합할 수 있는 파티. 매우 노멀한 파티에서부터 공격력중시, 마법중시, 안정중시 그야말로 얼마든지 만들어서 이름 붙일 수 있고, 또한 이 조합이 난이도를 결정하는 면도 있기 때문에 더욱 즐겁다. 이 시간에도 누군가가 백마술사 4인의 파티를 도전하고 있을지도….

주관적인 입장을 취하자면 이 게임은 지금처럼 동영상과 폴리곤으로 떡칠해 억지로 만들어진 현재의 FF들보다 이백배는 우월한 입장에 있다고 사료되며 사실은 이런 견실한 멋이 진정한 FF가 아닐까 하는 아쉬움이 느껴진다. 과거의 향수를 느끼는 골수팬과 FF의 예전 작품들을 접해보지 못한 플레이어들에게 적극적으로 권해보고 싶다.

추천타입 : I

비추천타입 : B

총평 : 여러 타입을 충분히 어필할 수 있으니 사서해라! 꼭 해라!(/)

PC 최소 사양

펜티엄 MMX 이상권장
윈도우 95, 98 환경
램 64M이상
CD-ROM 32배속이상

CDLine 도우미

2001.3

※ 본 공략을 보시려면 HWP(아래아한글) 프로그램이 필요합니다.
※ 만일 클릭하여 실행되지 않을 시에는 시디롬을 더블클릭한후 (아래아한글)파일을 선택하시면 보실 수 있으며 파일용량이 크므로 컴퓨터의 사양에 따라 창이 뜨는 시간이 지체될 수 있습니다.

메인화면

CD를 삽입하시면 자동실행이! 됩니다. 만일 자동실행이 안될 시에는 시디롬을 더블클릭 후 intro.exe를 찾아 클릭하시면 실행됩니다. 먼저 동영상을 감상하시려면 오른쪽 상단의 윈도우 미디어 플레이어 7을 클릭하여 설치하시기 바랍니다.(이미 설치하신 분은 제외)!

특집 동영상 BLOOD

※경고※ 본 동영상 BLOOD는 폭력성이 짙으며 선정적인 장면이 난무하므로 동영상을 보신 후 따라하거나 흉내를 내면 패가망신할 수 있습니다.

공략 LIST

	PS 시조영웅전
DC 막말낭만 월화의 검사 Final Edition	PS 뿌요뿌요 BOX
DC 데이토나 USA 2001	PS 지온의 계보~공략지령서~
DC 토모요의 비디오 대작전	PS2 철권 TT
PS 조이드	AC 데스크림존 OX

독자광장

애독자가 보내주신 그림으로 꾸미는 공간 자~! 내 그림이 어디에 있나! 눈 크게 뜨고 찾아보시길!!

라인 노래방

선라이즈 영웅담과 Bouncer를 담았습니다.

쓰레기 세상

くそ~!! 정말 くそ(쿠소)해서 동영상 편집할 때에도 혼났습니다.^^;

CD 오메가

드디어 오메가가 부활했습니다!!!

일본 CM동영상

현재 일본에서 공중파 방송으로 방영중인 최신CM을 모았습니다. 일부 독자께서 "뭐 이렇게 짧아 중간에 끊은 거 아냐?"라고 하시는 분이 계시던데... 일본의 CM은 한국에 비해 상당히 짧습니다.^^;

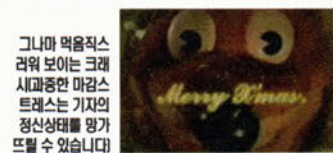
광고가이드

이 파트도 엄청난 인기를 끌어서 페이지 다음달엔 2p로 증면!! …… 이라고 하면 오죽이나 좋겠습니까…만은 세상은 그리 만만치 않은 모양입니다 그려. 이번에 광고들은 보면서 곰곰히 생각하는 건 요즘 우리나라도 독창적이고 재미있는 광고를 많이 만들어 낸다는 겁니다. 그러나…우리나라에서 TV광고에서 게임화면을 보게 될 날은 과연….

크래시 밴디쿳 카니발

이번에 나오는 (아니 지금 여러분들이 책을 보고 있을 때쯤이면 나왔을)크래시 밴디쿳 카니발의 광고이다. 지금 플스의 입지가 약해졌다고는 해도 잘만든 게임이므로 한번쯤 플레이해보면? 참고로 …무지 어렵다….

추위에 몸도 마음도 지쳐버린 성냥팔이 소녀는 성냥을 키는데

거기에 비치는 건 배고픈 데는 아무짝에도 쓸모 없는 크래시 밴디쿳 카니발의 게임화면

그나마 먹음직스러워 보이는 크래시(과중한 마감스트레스는 기자의 정신상태를 망가뜨릴 수 있습니다)

그래도 배가 부른지 계속 보고 있는 소녀

파이널 판타지 I

이번에 라인에서 심혈을 기울여(…겠지)공략한 파이널 판타지의 화면으로 본 편집부에도 이걸 못 사서 안타까워하는 중생들이 속출하고 있다. 일본에서 전례없는 대대적인 광고를 벌이고 있는데 게임도 그만한 가치를 보여준다. 원더스완 컬러의 성능을 보여주는 좋은 소프트.

아마노 요시타카의 일러스트를 배경으로 해서

게임화면이 나온다. 정말 입이 벌어지는 모습

FF신생

파이널 판타지 (지금은 발매중…♬)

판타지 스타 온라인

정말 보기가 즐거웠던 광고로 컴퓨터가 없으신 분은 주변의 PC를 털어서라도 꼭 보실 광고. 게임은 재미있긴 하지만 RPG라기보다는 액션게임이 되어버려서…. 우리나라에 DC인증열풍을 불어 줄 소프트.

갑자기 이상한 화면이 흐르더니

전화양에게 삽입을(…라인은 심의위원회…크욱!)요구한다

성공 왠지 알 수 없게 야한 광고

그 이름하여 판타지스타 온라인(라인은…!! 어헉!!)

바운서

본지의 영원한 마감전설 지니어스 형이 특급 공략한 스퀘어의 초특급대작(…이라고 본인만 강력히 주장하고 있다) 바운서. 옆에서 좋은 공략을 만들기 위해서 5일째 밤을 새느라 그 좋은 성격까지 포악해진 그를 애도하는 마음으로 이 가이드를 바친다.

우리 DVD 게임은

게임을 영화로 만들 것을 맹세합니다

영화가 된 것만은 맞는…

스퀘어의 초특급대작 바운서

기동전사 건담

직장에서 상사에게 야단맞는 상황이 벌어진다. 그 때 그걸 듣고 있는 사람이 한마디한다

애송이니까. -샤아 아즈나블-

처음 볼 땐 아무 것도 아닌데 그 목소리를 듣자 마자 갑자기 뭔가가 떠오르더니 바로 건담의 영상이 나와버린다.

이 시대의 샐러리맨들이 반드시 보게되는 모습

애송이니까 by 샤아 아즈나블

아차 하는 순간에 건담이 나오더니

아차 하는 순간에 울려 퍼지는 주위에 목소리(지-크 지온!!)

GREATIST STRIKER

요즈음 음성을 이용한 게임들이 점점 늘어나는데 이 게임도 마찬가지이다. 축구게임을 이용해서 뭘 하려는 건지 본지의 (…이름을 말 할 수가 없다…) 가 아닌 이상 어떻게 될지는 뚜껑을 열어봐야?

처음에는 그저 여자가 나오는구나 싶었는데

이 자막에 눈이 휘둥그래졌다

본지 (…18금 게임을 약점으로 잡혀 이름을…)가 특히 좋아할

GREATIST STRIKER

라인노래방

지난 달 공략에 나갔었죠? 헌데…직접 들어보시면 알겠지만 처음에 무슨 말인지 알아듣기가 힘들었습니다. 노래를 부른 가수의 혀가 짧은 탓인지 발음이 정확하지 않은 곳이 많아서 마감의 마지막에 마지막까지 원고를 미루다가 적습니다만 아직도 정확한 것인지에 대한 자신은 없습니다. 잘못된 곳이 발견될 경우 바로 정정하도록 하겠습니다.

-SAI-

선라이즈 영웅담 R

風(かぜ)が染(そ)めく空合(そらあ)い
카제가소메쿠소라아이
바람이 물들어가는 날씨
(바람이 세지는 하늘)

命(いのち)あふれる大地(だいち)
이노치아후레루다이치
생명(감)이 넘쳐흐르는 대지

そっと觸(ふ)れる指先(ゆびさき)は何(なに)かを求(もと)め
솟토후레루유비사키와나니까오모토메
살짝 닿은 손끝은 무언가를 원하고
(살짝 스친 그 손끝은 무엇을 위해서)

人(ひと)と人(ひと)の食(く)い止(と)める
히토또히토노쿠이토메루
사람과 사람을 막는
(사람과 사람 사이를 막는 것인가)

めぐる季節(きせつ)と共(とも)に
메구루키세츠또토모니
돌고 도는 계절과 함께

つい眠(ねむ)れる私(わたし)の中(なか) 一つ(ひとつ)だけほのまま
츠이네무레루와타시노나카히토츠다케호노마마
마침내 잠들어 버린 내 안에 한 가지만은 아련한 채

雨(あめ)の中(なか) あなたは たたずんで
아메노나카아나타와타타즌데
비속에 너는 우두커니 서서

寂(さび)しさに 肩(かた) 震(ふる)えてたね
사비시사니카타후루에떼따네
외로움에 어깨(를) 떨었었지

涙(なみだ), 笑顔(えがお), 溫(ぬく)もりを
나미다,에가오,누쿠모리오
눈물, 웃는 얼굴, (따스한) 체온을

心(こころ)の氣(き)短(みじか)い
코코로노키미지카이
마음속 성급함으로 인해

こんなつまい出來事(できごと)もたちの感(かん)じる氣(き)が
콘나츠마이데키코토모타치노칸지누키가
이런 보잘 것 없는 일도 느낄 수 없을 것 같은 생각이

優(やさ)しさをうねる 氣(き)が だん 垂(た)らそうよ
야사시사오우네누키네산사가소우요
상냥함을 물결치게 할 것 같은 생각이 한꺼번에 드리워질 듯 해.

その胸(むね)を
소노무네오
그 가슴을

선라이즈 영웅담 가사 씹기

染(そ)めく空合(そらあ)い : 染(そ)めく는 染め行く의 줄인 말입니다. 染める는 '염색하다, 물들이다'라는 뜻으로 <일·능 2급>정도의 동사입니다. 가다라는 뜻의 行く와 만나서 '물들여가다'라는 뜻의 합성동사가 됩니다. 空合(そらあ)い얼핏 そらぎ로도 들리는데 자세히 들어보시면 空合い임을 알 수 있을 겁니다. 날씨라는 뜻인데 문장의 전체적인 문맥을 살려 하늘이라고 의역했습다.^^

何(なに)かを求(もと)め : 앞에 조사로 を가 쓰였으니 당연하게도 타동사입니다. 구하다, 원하다 라는 뜻의 이 말은 상황에 따라서 갈구하다, 지향하다라는 뜻으로도 쓰입니다. 이곳에서도 의역이 필요했씸다.

溫(ぬく)もり : 일본 노래를 듣다보면 심심찮게 나오는 단어입니다. 사전에는 그냥 '체온'이라고만 나와있는데-체온은 따뜻하고, 따스한 것이라서 이러한 이미지를 강하게 가지는 단어이니 만큼 그 이미지를 충분히 살려서 외워두세요.

つまい : 사전에도 없는 단어 외워서 뭐하냐구요? 그래도 알아두죠. 보잘 것 없는 쓸모없는 이란 뜻으로 시험에는 저어얼대로 안 나옵니다.

垂(た)らそうよ : 원형은 垂らす로써 내려앉다, 드리워지다로써 '~할 것 같다'라는 뜻의 そう와 만난 형태입니다.

바운서

Forevermore

喜(よろこ)びも悲(かな)しみもな.
요로코비모카나시미모나.
기쁨도 슬픔도 말아,

昨日(きのう)と明日(あす)の違(ちが)いもな
키노우또아스노치가이모나
어제와 내일의 차이도 말아,

無限(むげん)に續(つづ)く 時間(とき)のなかで.
무겐니쯔즈쿠토키노나까데,
끝없이 이어지는 시간(의 흐름) 속에서,

愛(いと)しさも切(せつ)なさもな
이토시사모세츠나사모나
사랑스러움도 애틋함도 말아

ただ寄(よ)ってきただけの私(わたし)
타다웃테키따다케노와타시
단지 (이 세상에) 잠시 들렀다가는 것뿐인 나

確(たし)かなものに巡(めぐ)り合(あ)うまで
타시카나모노니메구리아우마데
확실한 무엇인가를 만날 수 있을 때까지

あなたがいてくれたから私(わたし)は生(い)きている
아나타가이떼쿠레따까라와타시와이키떼이루
당신이 있어주었기에 나는 살아있어

あなたがくれた溫(ぬく)もりを思(おも)いにつむがれて
아나타가쿠레타누쿠모리오오모이니츠무카레떼
당신이 준 (그 따듯한) 체온을 추억으로 엮어서

微笑(ほほえ)みと涙(なみだ)のある過去(かこ)を
호호에미또나미다노아루카코오
미소와 눈물이 있는 과거를

未來(みらい)へつなぐように步(ある)いて行(ゆ)ける
미라이에츠나구요우니아루이떼유케루
미래로 이어가게끔 살아갈 수 있는

今(いま)の私(わたし)
이마노와타시
지금의 나

あなたが無(な)くまでの私(わたし)は忘(わす)れない
아나타가나쿠마데노와타시와와스레나이
당신이 돌아가실 때까지의 나를 잊지 않겠어
(당신과 함께 했던 소중한 시간들을 잊지 않겠어)

あなたがくれた微笑(ほほえ)みと思(おも)いがある限(かぎ)り
아나타가쿠레따호호에미또오모이가아루카기리
당신이 (보여)준 미소와 추억이 있는 한

心(こころ)の中(なか)に今(いま)もいきづく
코코로노나까니이마모이키즈쿠

마음 속에서 지금도 숨쉬고 있어

あた 抱(だ)かれ 確(たし)かなものを
아따다카레타시카나모노오
지독히 품고있는 확실한 것을
(지독할 정도로 가슴에 품고 있는 그 확실한 것을)

一人(ひとり)でも信(しん)じて行(ゆ)ける
히토리데모신지떼유케루
혼자서라도 믿음을 지키며 살 수 있어요

勇氣(ゆうき)をくれたまま forevermore
유우키오쿠레따마마 forevermore
용기를 준 그대로 언제나 영원히
(당신에게 용기를 받은 그대로 언제나 영원히)

私(わたし)の溫(ぬく)もりをだれかに傳(つた)えたい
와타시노누쿠모리오다레까니츠타에따이
나의 (이) 체온을 누군가에게 전하고 싶어요

私(わたし)の値切(ねぎ)る微笑(ほほえ)みをだれかに送(おく)りたい
와타시노네기루호호에미오다레까니오쿠리따이
나의 값없는 미소를 누군가에게 보내고 싶어요

思(おも)いにすむまで行(ゆ)く
오모이니스무마데유쿠
추억에 살 때까지 살아갈 테야.
(추억 속에서 살 수 있을 때까지 살아갈 테야.)

※죄송합니다. 담당의 실수로 인해 CD라인에 비디오 테입을 넘길 때 스테레오로 제대로 녹화되었는지를 확인하지 않았던 관계로 모노음향입니다. 차후에는 절대로 이와같은 실수가 없도록 할 것이오니 한번만 너그러이 바 주이소 (ㅛㅠ.ㅠㅛ)

- Forevermore 가사 씹기

◆씹기 전에 : 발매 전까지 기대를 한껏 모았다가 발매와 동시에 맹비난을 받았던 바운서! 하지만 그래픽만큼은 누구도 꼬투리를 잡지 못하는 작품이기도 하죠! 거기에 하나 더! 이 엔딩곡이 죽입니다. 소울풍이라고 하는가요? 참말로 잘 부릅니다. 전 힙합보다는 이런 서정적인 곡이 좋은데 여러분들은 어떠실는지? 이 곡의 일어 제목은 終(お)わらないもの입니다. 그럼 한번 씹어볼까요?

喜(よろこ)びも悲(かな)しみ : 기쁨과 슬픔이라는 뜻이죠? 각각 동사와 형용사가 명사형으로 활용되어진 것입니다. 동사와 형용사의 명사로의 활용은 <일 · 능 3, 4급>에 해당하는 기본적이라고 할 수 있는 문법입니다. 몇 번인가 설명이 나갔던 것으로 기억하는데…한번 더 하죠. 대신에 이번에는 꼭 외우세요!! 일본어에 형용사는 두 가지 형태가 있는데 우선은 한가지만 알아두도록 하죠. 흔히 い-형용사라고 하는데 이름그대로 마지막이 い로 끝나는 놈입니다. 물론 きれい와 같은 예외도 있지만 대체로 그렇다는 것입니다. 마지막의 い를 み 혹은 さ로 바꾸어주기만 하면 됩니다. 어느 것을 붙이느냐에 따라 뜻이 쬐에금 달라지는 데, み를 붙여서 활용했을 경우 감정에 해당하는 명사형이라고 외워둡시다. (동사의 명사형에 대해서도 다음 기회로 돌리죠.)

時間(とき) : 한자만 보면 분명히 じかん이라고 읽는 것이 분명한데…. 일본어에 있어서의 특이한 룰입니다. 한자의 의미라는 것이 깊다보니 이런 식으로 혼용되어집니다. 단 이런 경우에는 반드시 후리가나라고 하는 읽는 법을 써주는 것이 통례로 되어 있습니다.

寄(よ)ってきただけの私(わたし) : 寄(よ)る는 '들리다' 라는 뜻으로 본문과 같이 寄ってくる라고 하면 잠시 들리러 왔다라는 뜻이 됩니다. 어딜요? 이 세상엘 말입니다. 염세적인 문구로군요.

に巡(めぐ)り會(あ)う : 자신이 정말로 원하는 것은 항상 빙빙 돌아서 한참 만에야 얻을 수 있게 되는 게 보통이죠. 이래서 세상살이가 힘들다는 게 아니겠습니까? 이렇게 빙빙 돌아서야 비로소 만나게 되는 것을 巡り會う라고 합니다. 그리고 만나다라는 뜻의 會う는 우리말로 했을 때 누구누구를 만나다고 하여 조사 '을(를)' 에 해당하는 を를 쓸 것 같지만 절 · 대 · 로 아 · 닙 · 니 · 다. 특히하게도 반드시 に를 사용합니다. 그러니 당연히 巡り會う도 조사를 に로 받아야겠죠^^

未來(みらい)へつなぐように : つなぐ는 잇다, 이어가다라는 뜻으로 '미래로 이어가다' 라는 뜻이 되겠죠. 그런데 문제는 뒤에 따라오는 ように라는 놈입니다. 보통 동사의 원형이나 가능형에 붙어서 '~도록' 이라는 의미로 쓰여집니다. 이것 만이라면 뭐가 문제가 되겠습니다. 외우는 김에 하나더 외우면 되는데 말입니다. 정말 문제는 닮은꼴이 많다는 것입니다. 모양은 비슷한데 뜻이 달라지는 경우가 허다합니다. 그 자세한 내용은 여타 문법책이나 사전을 참고하시기 바랍니다.

あなたが無(な)くまでの私(わたし)は忘(わす)れない : 참 재미있는 문장입니다. 직역을 하자면 '당신이 죽은 그때까지의 나를 나는 잊을 수 없다' 가 되는데요, 뜻은 통하지만 우리말로는 너무 어색합니다. 그래서 깍아내고 다듬어서 의역한 것이 본문의 내용입니다. 당신이 죽어없어지기 전까지의 나, 즉 당신과 함께 있었을 당시의 나를 이야기하는 것이며 이것은 또 다시 당신과 함께 했던 소중한 추억이라고 의역할 수 있는 것입니다.

あた 抱(だ)かれ : 요걸 알아먹는데 지독한 노력이 필요했습다. あた는 '지독한' 이라는 뜻이며, 抱かれる<일 · 능 2급>는 '품다, 안다' 라는 뜻이라서, '지독히도 품고' 라고 해석할 수 있습니다. '지독히 품고있는 확실한 것을' 이라고 직역하면 뜻이 애매하죠? 그런데 '지독할 정도로 가슴에 담고 있는 확실한 것(앞에서도 나왔었죠?)에 대한 미련을' 이라고 의역하면 문맥이 통합니다. 이거 땀나네요!! (-.-;;)

傳(つた)えたい : 傳える는 '전하다' 라는 뜻의 기초적인 동사로 전화통화에서 자주 쓰입니다. 예를 들어서

> **A :** もしもし.
> 모시모시.
> 여보세요.
>
> **B :** もしもし, こちらはゲームラインのSAIともうしますが, 田中(たなか)さん いらっしゃいますか?
> 모시모시, 코치라와 게-무라인노사이또모우시마가, 타나카상 이랏샤이마스까?
> 여보세요, 저는 게임라인의 SAI라고 합니다만, 타나카씨 계십니까?
>
> **A :** 今日, 田中は營業で外を回ってますが, なにかお傳えしましょうか?
> 쿄-, 타나카와 에-교-데소토오마왓떼마스가, 나니까오츠타에시마쇼우까?
> 오늘, 타나카는 외근 중입니다만, 전하실 말씀이 있으신지요?
>
> **B :** では, すみませんが, 電話をもらえるように お傳えください.
> 데와, 스미마센가, 뎅와오모라에루요우니 오츠타에쿠다사이.
> 그럼, 죄송하지만, 전화를 주도록 전해주십시오.
>
> **A :** はい, わかりました お傳えします.
> 하이, 와카리마시따. 오츠타에시마스.
> 예, 알겠습니다. 전해드리겠습니다.

이런 식으로 말이죠. 조금 어렵다 싶은 곳은 사전을 찾아보시기 바랍니다. 사전을 뒤지는 것도 공부니까요^^

値切(ねぎ)る微笑(ほほえ)み : 値切る는 '값을 깎다, 할인하다' 라는 뜻인데 뒤에 오는 미소를 꾸미고 있습니다. '값을 깎은 혹은 할인한 미소' 라고 하면 기절초풍할 해석이 되어버립니다. '비록 값어치 없고 초라한 나의 미소(일망정)' 이라고 해야겠죠. 그래야지 노래의 분위기와 맞겠죠.

정답과 문제 SAI

지난달 문제 : 두 팔을 곧게 앞으로 뻗어
두 팔을 곧게 : 兩手(りょうて)を眞(ま)っ直(す)ぐ
앞으로 뻗어 : 前(まえ)へ伸(の)び

힌트를 너무 많이 드렸나요?^^ 이달에는 대구시 중구 남산3동 김광호님의 兩腕を眞っ直ぐ前へ伸びて를 정답으로 하겠습니다. 兩腕보다는 兩手(りょうて)로 쓰세요. 일본인은 알아들으니까요. 그리고 伸びて도 맞습니다만 일어로 태권V를 불러보세요. 자연스러운 쪽이 좋겠죠.

이달의 문제

이달의 문제 : 적진을 향해 하늘 날은다(난다).
힌트 : 敵陣, 향하다-向ける, 더 이상은 안됩니다. 飛ぶ가 힌트라고 말할 수 없어!!

독자광장

드디어 게임라인이 홈페이지(www.e-gameline.co.kr)를 개장했습니다. 홈페이지는 뉴스, 게임비기, Q&A, 벼룩시장, 구매가이드, 정기구독신청, E-mail, 방명록으로 구성되어 있습니다. 시험가동중이라서 아직 미흡한 점이 많지만 GAMELINE을 아껴주시는 독자님들과의 소중한 만남을 만들어 가는 홈페이지가 되도록 노력하겠습니다.

부산시 연제구 연산동 김영민 독자

라인은 내용은 알찬데, 너무 무난하고 평이한 글들만 있는 것 같다. 좀 더 획기적이고 쇼킹하고 마이너적인 글들도 가끔씩은 실려야 되지 않을까 싶은데…. 그리고 성과 폭력에 관련된 글은, 또는 장난스러운 말투는 자제한다고 했는데 그것은 자기 자신(라인)의 표현을 구속하는 것이 아닐까 라고 생각한다. 한마디로 라인에는 도전이란 게 없는 것 같다. 현실에 안주하는 모습이 예전의 라인을 좋아했던 한 사람으로서 안타까울 뿐이다.

라인 : 경제학에서 '두 마리 토끼를 잡을 수는 없다'라는 말이 있습니다. 알찬 내용에 매니악한 말로 기사를 쓴다는 것은 모두가 바라는 너무나 이상적인 지향점이 아닌가 싶습니다. 저희가 저희를 구속하거나 하는 일은 없습니다. 나름대로의 사명감을 가지고 이상적인 지향점을 향해 항상 도전하고 있습니다. 재미와 정보라는 두 마리 토끼를 한꺼번에 잡을 수 있는 잡지가 되도록 노력하겠습니다.

부산시 남구 문현동 황현우 독자

전체적으로 게임라인의 컨셉을 보면 여타 다른 잡지와 달리 차분히 안정적이고 대체로 복잡한 느낌이었습니다. 하지만 이런 느낌들이 오히려 단점으로 부각될 수도 있다고 생각합니다. 단순하게 구성되어 있는 페이지 디자인과 칙칙한 색깔… 겉표지는 나름대로 산뜻함을 주지만 안은 영 아니군요…. 그리고 여전한 오타와 똑같은 페이지가 나오는 현상…(우씨라인 : 애니디비기). 이런 것들이 불만이긴 합니다만 그래도 공략은 최고인 것 같군요(아직까지는…). 겨울이다 보니 따뜻한 분위기를 고려해 주십시오.

라인 : 저희들 고집만으로는 책을 만들어 갈 수 없다고 생각합니다. 그래서 여러분들의 말씀을 겸허한 마음으로 받아들이고 있기도 하구요. 이번에도 또 다시 라인의 모습이 바뀌었는데 여러분들의 생각은 어떠신지요. 공략뿐만 아니라 다른 내용도 최고가 될 수 있도록 노력하겠습니다.

광주시 서구 화정동 박중현 독자

저는 지금 현역으로 군복무를 하고 있는 열혈 게임 매니아입니다. 군인이라는 신분 때문에 게임을 할 수 없어 게임라인을 매달 휴가자나 외박자를 통해 구입해 대리만족에서 끝나고 있습니다. 그런데 이번 2월호를 막상 구입해서 읽어 본 결과 책이 너무 일찍 출판되어 12월 말쯤에 나온 게임들에 대해서는 언급되지 않아서 실망스러웠습니다. 무늬만 2월호고 내용은 완전히 1월호 수준입니다. 실망~ 기대했던 신작들은 전혀 없고, 다음부터는 3월호를 기대해 보겠습니다. 제발 이번만큼은…. 겜라인 Fighting!

라인 : 무리하게 타잡지사와 발행일을 맞추려고 하다보니 생겨난 당연한 귀착이었다고 반성하고 있습니다. 다음 달부터는 종전과 같은 매월 말일 발행으로 변경하려고 합니다. 그리고 호수도 그 달과 맞추기 위해서 이번 달에 개편 특별호라는 이름으로 발행되었습니다. 2월 말에 3월호를 만나실 수 있을 겁니다. 기대에 뒤지지 않는 라인이 되겠습니다.

서울시 은평구 불광동 박동연 독자

LINE을 근 1년만에 사는 독자입니다. 예전보다 많이 부실해졌다는 느낌을 지울 수 없네요. 비디오 게임시장의 침체기 때문인지… 그런가? 너무 불필요한 내용이 많은 것 같아요. 광고지도 별로 없는 걸로 보아 협찬사도 빈약해 보이구요. 제가 보기엔 DC의 백업시디가 나온 걸로 보아 비디오 게임시장 전성기가 다시 올 것 같아요. 라인, 포기하지 마시구 끝까지 해내시기를!

라인 : 포기란 없습니다. ^^

경남 창원시 신촌동 고성민 독자

선물 정말 감사히 받았습니다. 오랜만에 군 시절 영점사격을 생각하며 플레이하고 있습니다. 소프트가 하나 늘어서 정말 기쁘군요. PS2는 정품을 계속 구입할 생각입니다. 물론 지금 사정상 힘들지도 모르지만, 어차피 자기 마음에 드는 게임은 그리 많지 않으니까요. 그리고 우리나라 비디오게임 시장이 빨리 개방되길 바랍니다. 그러면 소프트 값도 안정을 찾을 테니까요. 더 이상 게임샵 업주들의 횡포(?)도 줄겠죠. 비디오 게임책이 요즘 많이 어렵다고(?) 들었는데, 언제나 용기를 잃지 않으시길 바래요.

라인 : 다시 한번 축하드립니다. 사일런트 스코프는 빙빙 돌아가고 있겠죠? ^^ 격려해 주셔서 감사합니다. 항상 열심히 하겠습니다.

대구시 수성구 신매동 최정현 독자

지금 학점 메운다고 계절학기 듣고있는데 수업시간 중입니다. 비디오 시청이라 라인을 꺼내보고 있다가 적습니다. 좀 있으면 군대 가는데 PS2를 괜히 샀나, PS를 괜히 팔았나 생각이 막 납니다. 안 그래도 돈 없는 어려운 살림에 PS2 정품을 산다는 게 좀 허리가 휘는 일입니다. 하지만 오락을 한다는데…. 역시 우리나라에서 게임을 한다는 게 너무 어렵습니다. 그렇다고 게임 때문에 왜놈 땅에 산다는 건…. 또 그렇다고 게임 나올 때마다 일본 가는 것도…. 울며 겨자 먹기로 비싸도 사야겠죠…. 똑같은 가격이라도(일본에선) 우리나라에서는 다르고… 슬픕니다. 라인에서 주문 받아 통신판매 해보실 의향은 있으신지…. 글구 저는 이담에 게임공략잡지 필자를 하려고 하는데 그 바닥이 돌고 도는 곳이라면 서요? 한 잡지에 짱박힐 순 없습니까? 또 저 같은 범인(凡人)은 할 수 없는 일입니까? 갈켜주세요….

PS1. PS2에서 전체적인 팀을 키우는 스포츠겜 없습니까? 열투 페넌트레이스 내가 감독이다 말구….

PS2. PS2에서 PS게임을 플레이할 때 세이브는 어떻게 합니까? PS2는 bite이고 PS는 블록인데….

라인 : 비디오게임 시장이 개방된다면… 모르겠네요. 저희 홈페이지에 쇼핑몰을 만들었으면 하는 의견이 기획회의 때 다루어지기는 했지만 확정된 사실은 아직 없습니다. 누구나 철새가 되기를 바라지는 않는다고 생각합니다. 저 또한 예삿사람입니다. 억! 응급실로 가야할 내용이 어떻게 이곳으로? 지난해에 아트딩크에서 발매된 '영광은 그대에게-갑자원으로의 길'이라는 게임이 있습니다. 그리고 메모리카드의 경우, PS용의 메모리카드를 사용하시면 됩니다.

서울시 노원구 하계동 김재혁 독자

다 좋습니다만 WSC 공략과 GBC 공략은 거의 매달 없다가 지난달과 이번 달에 따로따로 나왔네요. 실어주실 거면 매달 같이 좀 실어주세요. 제가 쓰는 기계가 이 기종이다 보니 이런 불평이 나올 수밖에 없네요. 이번 달 GBC 공략은 참 좋았습니다. 다음 달에는 WSC와 GBC 공략이 함께 들어있길 바랍니다. WSC의 FF 공략이나 GBC의 다양한 공략을 부탁드립니다.

라인 : 지면관계상 가장 많은 리퀘스트가 있는 게임 혹은 흔히 말하는 대작을 위주로 즉, 공통분모가 되는 게임들을 선정하여 공략을 하다보니 소홀한 점도 없지 않았음을 인정합니다. 이번 달부터 CD를 이용해 공략을 늘려가려고 하니 독자님의 의견도 충분히 반영되어지리라고 생각합니다. 참고로 다음달에는 그란디아 공략이 준비되어 있습니다.

서울시 마포구 공덕동 SH26 독자

라인… 정말 최고라는 수식어가 아깝지 않은 국내 최고의 비디오 게임지. 어려운 비디오 게임시장에 유일한 활력이지 않나 생각이 듭니다. 그러나 최고에게도 문제점은 있는 법!! 첫째, 사진의 질이 정말 꽝!!(화면 식별 불가) 둘째, 이건 정말 예전부터 하고싶은 말이었는데, 마감특보에 가끔 특보 같지 않은 특보가 있을 때가 있습니다(예 : 엉뚱한 게임들, 관심이 전혀 안가는 게임들). 셋째, 각 기종 기획이 있다가 없다가 한다는 사건이 종종 발생!!(예 : 이번 달 PS기획) 뭐, 이런 개선점만 보완된다면 라인은 가히 최고의 길을 걸을 것입니다.

라인 : (감사의 마음과 죄송스러운 마음을 함께 담아) 꾸우벅! 개선하도록 하겠습니다.

경남 김해시 칠산동 박동진 독자

드디어 기다리고 기다리던 TOE 공략. 기대에 부풀어 책을 펼친 순간, 막상 나온 공략은 실망적이었다. 전체 맵과 던전 공략(그림설명)도 없는 공략이라니…. TOF때는 이러지 않았는데…. 열심히 공략하신 줄 알지만 그래도 이건 좀… 부디 3월호에 추가공략이…. 그리고 늦었지만 새해 복 많이 받으시길.

서울시 도봉구 창동 쉐도우 독자

아니다… 이건 아니다. 세상에… 이번 호는 정말 창간이래 최대 날림이다. 모탈컴뱃 3는 SFC으로 있단 말이다. 그리고 스맥다운 2에서 헬인어셀 모드에서는 장외경기를 할 수 있다. 그리고 셀 수 없는 탈자, 오자는 대체…(진짜 실망…).

대구시 수성구 범어동 무명(無名) 독자

음… 라인을 처음 보는데 어째 내용이 좀 허접한 듯 하군요. 특히 스맥다운 2 공략은 너무 대충 한 듯한…. Hell in a Cell에서 철창 위에서 싸우는 것도 있는데…. 볼거리도 다양하지 못한 것 같고, 글씨도 흐린데다가 중복되는 페이지에 알맹이 없는 기사 등등 단점이 많은 것 같아요. 이렇게 단점만 말하면 기분 나쁘실 지도 모르지만 그저 참고로 하라고 한자 끄적였습니다. 그럼 이만….

라인 : RPG라는 게임의 특성상 대사공략과 게임공략을 적절하게 하지 못한 점, 우선 사과를 드립니다. 이러한 요구를 충족시켜드리기 위해서는 두 가지 방법이 있습니다. 하나는 단행본을 제작하는 것이고 또 하나는 연재공략을 하는 것입

충남 아산시 용화동임보슬 독자

"모든 세가인에게 바칩니다-"라고…

…대광 독자 비에 젖어…)

눈 때문에 젖어버렸네요. 대신에 세배돈 드리죠!

대구시동구 신기동 광속의로리콘

로리콘 타입으로는 조금 약하지 않은지…

부산시 동래구 온천동 전설의 늑대

전국의 군바리여 일어나라!

충북 옥천군 옥천읍 소코 독자

"이런…목이…"라고…

니다. 즉 엄청난 양의 페이지를 필요로 한다는 것이죠. 전자의 경우 제작에 있어서 수많은 시간과 인력 · 자금의 투자가 필요하며, 후자의 경우 대다수의 독자 여러분들이 원치 않으시는 것이 현실입니다. 완벽한 시리즈 공략보다 허랭하지만 한번에 끝낸 공략은 여러분들이 원하셨던 것이기도 합니다. 현재도 기하학적인 금액의 적자를 보면서 운영되어지고 있는 비디오게임 잡지업계의 사정을 조금 이해해 주시기를 감히 부탁드립니다. 그리고 스맥다운에 대한 이야기는 전 팀장님께 마이크를…, 스맥다운 2 공략은 메뉴설명 이상은 필요없습니다. 플레이하면서 막힐 일은 없으니까요. 그리고 지난 공략에서 수정할 것이 있습니다. 지적하신 대로 철망 매치에서 링 밖으로 나올 수 있다는 점, 테이블 매치에서 락 보텀도 쓸 수 있다는 점, 그리고 하드 모드로 5년간 시즌을 플레이하면 Unknown 캐릭터들이 모두 등장한다는 점입니다.

경기도 안양시 동안구 K.Y.J 독자

라인에 실망감을 느낀다. CD라인은 동영상의 사운드가 나오지 않는다. 그리고 A/S공략 몇 달간 '메탈기어'를 노래했건만 겨우 실어줬다(이것에 대해서는 감사한다- 꾸벅). 그런데 우리 집에서는 실행이 안 된다. '메탈기어-응답없음' 그리고 다운되고 오류까지…. 젠장, 부록 만드느라 고생하는 건 알지만 CD라인은 별 필요가 없는 것 같다. 차라리 스티커를 살려달라. 구매가이드도 예전의 좋은점 나쁜점으로 바꾸고. 그게 제일 보기 편하단 말이다~.

라인 : 무슨 일이든지 처음에는 어색하고 불편한 것이 사실입니다. 하지만 눈에 익고 편하다고 제자리걸음만 하고 있다면 인간의 역사는 이곳까지 오지 못했을 것입니다. 변화에 대한 시행착오를 저희들도 절실히 느끼고 있습니다. 보다 여러분의 바램을 충족시켜 드릴 수 있도록 노력하겠습니다.

경기도 양주군 회천읍 김영복 독자

저는 PDA 게임을 무지하게 좋아합니다. 하지만 제 친구들은 미니게임기가 뭐가 재밌냐면서 그래픽 사운드 등등을 가지고 시비를 겁니다. 하지만 제 자신이 보는 게임은 스토리, 아기자기한 잔재미, 그리고 언제 어디서든 할 수 있는 게임 바로 이것이 게임이라고 생각합니다. 미니게임기에 대한 인식이 바뀌었으면 하는 저의 친구들에게 한마디….

PS. 게임은 게임성과 자기 자신이 재미있다고 생각하는 게 진짜 게임이야, 알았어!

라인 : 개인의 취향이 다르다 보니 빚어지는 일들이겠죠. 일본에서 다마고치가 한창 유행이었던 1996년의 일입니다. 우리 나라에는 잘 알려지지 않았지만 일본에서는 테트리스의 미니판 게임이 엄청 유행이었습니다. 370엔 정도의 아주 싼 가격이었기에 너나 할 것 없이 사서는 하나씩 가지고 다녔죠. 물론 전철을 타면 아이, 어른 할 것 없이 모두 머리를 숙이고 테트리스를 하는 풍경을 쉽게 볼 수 있었고요. 상상해 보세요, 상상만으로도 즐거우실 거예요. 게임은 생활입니다, 게임을 사랑하는 사람에게는.

대구시 중구 남산동 최형문 독자

라인을 사본 지도 11개월. 이제는 버릇이 되어버리는 것 같다. 매월 말이 되면 서점으로 가게 된다. 친구들은 내가 꼬박꼬박 잡지를 사는 것을 보면서 싸×코라는 소리를 한다. 하루에 500원밖에 되지 않는 나의 이 조그만 용돈으로 하루하루 모아 라인을 사는 나를 보면 나도 참 싸×코다 라는 생각을 한다. 이제 PS신작도 줄었고 공략도 없어져 간다. PS공략이 사라지면 나도 이제 라인과도 안녕이다. 그때까지는 라인을 사볼 테니 열심히 만드세요.

라인 : 독자님과 같은 분들의 정성이 저희들에게는 정신적인 힘이 됩니다.

경기도 군포시 당당 장송호 독자

라인의 좋은 점은 급진적인 개혁보다는 조금씩 독자의 의견을 수렴하면서 고쳐나가는 점일 것이다. 나도 그 점이 좋기에, 창간호부터 봐온 사람이기에 이번 호 라인도 아주 맘에 든다. 특별히 나오는 부록인 CD라인은 컴퓨터 사양이 낮은 사람은 보기 힘들다는 제약이 있으니 노래 정도는 일반 CDP에서 나오면 더욱 좋을 것 같다. 앞으로도 많은 발전이 있기를 바랍니다.

라인 : 마음은 꿀떡 같습니다만 CDP로 내려면 음반제작을 위한 신청과 허가와 판권과 같은 문제를 해결해야 하는데…, 죄송합니다. 젭!

경남 김해시 동상동 이원태 독자

라인 관계자 여러분들 정말 인쇄소 분들과 담판 지으셔야겠습니다. 이유는 라인 잘 아실 듯. 우씨라인에서 '저거 어딘가에서?'가 주제를 모르고 통째로 재방송하더군요…. 자기 분수를 모르는 위의 넘 때문에 '사설'이라는 선량한 넘이 튕겼습니다. 이 일을 어찌할꼬? …이번 호에 컴백시키겠져?

서울시 노원구 월계동 변현수 독자

내가 자주 가는 일본만화 전문판매점이 있다. 명동에 위치한 이곳에서는 원판만화를 주로 파는데 가끔 돈을 모아서 만화책을 사러가면 직원분들과 허심탄회하게 이런저런 이야기를 주고받는데 항상 이야기는 한국의 척박하기 그지없는 게임과 만화의 현실을 아쉬워하며 헤어진다. 이분들은 힘들게 하는 건 환율도 아니고, 타지에서 책을 구해오는데 따른 피곤함도 아니다. 바로 심의기관과의 마찰이다. 단행본 한 권에 겨우 몇 페이지 분량의 선정적인 장면을 문제삼아 수입금지 내지는 19금으로 묶어버리면 기껏 수입한 책이 주인을 기다리면서 썩고있어야 하는 것이다. 더 황당했던 이야기는 '전문가용' 등급이란 게 있어서 만화관련 분야에 근무하고 있다는 증거를 제시한 사람에게만 판매가 가능하고, 그렇지 않다면 사갈 사람 본인만 보고 절대 타인에게 열람 및 대여를 하지 않겠다는 각서를 써야 한다는 것이다. 코미디도 이쯤 되면 헛웃음만 나온다. 바로 이게 한국의 현실이다. 뭐 그런 거 가지고 그러냐고 할 수도 있다. 하긴 먹고살기 힘들 이때 이런 소리부터가 사치일 지도 모른다. 그러나 배는 부른데 머리가 고프면 짐승이나 마찬가지 아닐까?

대구시 북구산격동 장병하 독자

이번 호를 사면서 제일 먼저 산뜻한 표지그림 아주 좋았습니다. 그리고 기대를 갖고 집으로 돌아와서 라인을 펼치는 순간… 음… 어? …… 이럴 수가! 아, 눈이 아파! 라인을 한 5분 정도 보고 나온 저의 탄성 아닌 탄성…. 한마디로 종이의 질과 인쇄 화면 사진 등이 너무 안 좋았습니다. 특히 화면사진이 어두워서 상당히 눈이 아팠습니다. 독자들의 '눈건강'을 위해서라도 이점 많이 개선되어야 하겠습니다.

라인 : 담판이 아니라 감시를 하러 갑니다. 인쇄와 제본 작업을 하는 동안 감시조를 구성하여 인쇄소의 직원들의 손놀림을 감시할 것입니다. 다시는 이런 일이 없도록!

경북 영주시 휴천동 오경석 독자

게임라인의 비중이 넘 공략본으로 넘어가는 것같다. 이러다가 겜라인도 모 잡지처럼 공략전문지가 될까 의심스럽다. 공략본의 공략갯수를 줄이고 남는 것은 CD에 넣어주세여.

서울시 성북구 안암동 무명(無名) 독자

본론으로 들어가서… 제 꿈은 라인 기자가 되는 것입니다. 라인 기자가 되고픈 분들이 무지 많으실 테고 저보다 나은 분들도 많겠지만, 꼭 라인 기자가 되고 싶습니다. 제가 그런 생각을 한 지 1년 정도 됩니다. 그렇지만… 요즘 게임 불감증이랍니다. 12년 게임경력 동안 올해에만 2번 걸리는군요. 이번 것은 좀 오래가고 있어요. 이것 때문에 라인 기자에 대한 꿈이 흔들리고 있습니다. 라인 기자가 된 후 게임 불감증에 걸린다면…. <중략> 그런데 라인 기자 모집 광고를 보면 최종학력의 조건이 고등학교였습니다. 그렇다는 건 라인기자를 뽑는다면 고등학교 졸업자와 대학교 졸업자간의 뽑는 차이가 있습니까? 없다면 지금이라도 라인에서 일하고 싶은 게 지금 제 심정입니다. …하지만 차이는 있겠죠? 그렇다면 대학을 갈 경우 어떤 과를 선택해야 더 유리한지 그렇게 알려주셨으면 합니다. 대학에 가서 일어과를 지망할까 생각도 해보았지만 일어는 기본 ability일 것 같아서…. 이만 줄이겠습니다. 이 엽서가 도착하면 새해…일 것 같군요. 새해 복 많이 받으시구여. 올 한해도 건강하시길….

라인 : 라인 기자가 되고싶다고 하시면서 물어오시는 분들이 많아서 다음 달부터 라인 늬우스에서 연재를 기획하고 있습니다. 원하시는 대답은 잠시 미루도록 하겠습니다. 양해해 주십시오. ^^

부산시사하구 장림동이종신 독자

오우! 글래머!!

강원도원주시 단구동이상록 독자

태에꾸언!

경기도안양시 동안구K.J.Y 독자

좋은 친구들?

인천시 남구 도화동박민수 독자

아아니~! 또다시 일어나라 군바리들이여!

경남 창원시 소답동 전청훈 독자

와~ 잘 그리셨내요

경기도 하남시 창우동 김호성 독자

아이 이거어언! 엽기군요. 엽기!!

인천시 남구 용현동 미스테리

찐빵은 아니군요. 땀을 흘리는 것을 보니…누구 뒤통수죠?

강원도 속초시 교동 이충환 독자

휘발유는 준비하셨나요? 날도 추운데.

인천시 남구 도화동 TakeJun

새해 복 마니마니 듬뿍듬뿍 받으세요.

경기도 남양주시 화도읍 김성진 독자

죄송하여이다. 지기주이소. 젭!

서울시 은평구 증산동 김준식 독자

으악! 제 PS가 이상해요! 며칠 전 재미있게 DQ를 하고 있는데 갑자기 다운이 되었습니다. 그래서 SAVE를 자주 하게 되었지요. 그러던 어느날 세이브를 하고있는데 그때의 음악이 '띠리리리 리 리리' 나와야 되는데 '띠리리-----------'하더니 세이브 도중 다운이 되었습니다. 메모리 카드에 들어가 보니 'こわれたDQ7'하고 나와있고 슬라임이 놀란 표정으로 쳐다보고 있었습니다(직접 해보세요!). 제가 초반이면 말을 하질 않죠. 플레이 시간 83시간에 주인공과 가보는 모든 인간직업 마스터(엄청난 노가다의 결과)에 아이라는 천지뇌명사, 노가다만 40시간은 했는데 심지어 그 쓰레기라는 마물헌터까지 마스터했는데 무슨 리퍼족인가 하는 마을에 들리자마자 세이브를 하는데 그만. 우~흐흐, 진짜 울고싶습니다. 어디 하소연할 데도 없고, 정말 PS 부셔버리고 싶습니다. 이건 완전히 시렌에서 +99 검 합성항아리 넣고 원투팔찌 끼고 벽에 던진 기분! 그나마 시렌이 있어서 무료함을 달래고 있는데, 다시 시작할래도 엄두가 나지 않고, 라인에 있는 분 중 이때쯤에 세이브해 놓은 파일 소유하고 계신 분 없나요? 처음 해보는 DQ 시리즈에 빠져버린 한 유저의 처절한 절규 섞인 비명입니다. 제발~ 얼마나 억울하면 종이까지 덧붙여 썼겠습니까?!

라인 : 필자가 과로로 입원을 해서 물어볼 수가 없었습니다. 저 같은 경우 이런 종류의 실패를 막기 위해서 지그재그 세이브를 합니다. 세이브 파일을 두 개 만들어 놓고 번갈아 세이브 시키는 것이죠. 그러면 최소한의 노가다로 잃어버린 데이터를 복구할 수 있으니까요.

경기도 가평군 가평읍 곽수찬 독자

FF9의 정품도 사고 포켓 스테이션도 사고 재미있는 겜기 생활을 하고 있습니다. 그란 3과 FF10을 기다리며 말이죠. 그런데 갈수록 라인을 사보기가 싫어집니다. 읽을거리가 줄어들고 하지도 않는 게임공략만 많고. 라인에서는 자랑스럽게(?) 생각하는 CD라인도 별 필요를 못 느끼고, 라인에 엽서를 보내도 받는지 안 받는지 아무 기색도 없구. 이게 최고 맞습니까? 제 생각에는, 아무래도 이런 많은 공략이 아무래도 복사문화를 더 부추기는 것 같습니다. 어차피 다 사지도 못할 게임(정품으로)을 공략해서 서민 CD를 달고 MOD칩 달고 하라는 것같이 느껴졌습니다. 여기에 대해 어떻게 생각하십니까?

라인 : 저희 공략은 한 분만을 위한 것이 아닙니다. 개개인이 좋아하는 장르를 달리하고 기종도 다릅니다. 독자께서 말씀하신 것처럼 한두 개 혹은 두세 개의 공략을 한다면 비디오게임 잡지에서 굳이 공략을 할 필요는 없겠지요. 단행본을 내면 될 테니까요. 원하시는 공략이 없어서 섭섭하셨다면 죄송스러울 뿐입니다. 다만 다른 분의 답에서도 밝혔지만, 독자께서 공략을 원하는 게임이 많은 사람이 원하는 공략 즉 교집합에 속하지 못해서가 아닐까요. 그리고 보통의 경우 하나의 게임으로 짧아도 2, 3주 정도는 충분히 즐길 수 있으므로 수많은 게임을 사라는 의미를 가지고 있지도 않습니다. 어느 게임을 사서 플레이할 지는 독자여러분의 몫입니다. 또한 복사문화를 부추기는 일은 더더욱 없 · 습 · 니 · 다.

경남 마산시 합포구 김현재 독자

억… 길티기어 X… 공략이 상당히 멋지다. 공략하신 분께 진심으로 감사!!(많은 도움이 되었음) 저스티스도 그런대로 잘 되었고… 암튼 금월호의 공략은 개인적으로 아주 맘에 든다. 그리고 CD도 좋다. 남들은 게임도 없는 CD가 CD냐고 하지만 내겐 그런 게임 대신에 재미있는 내용이 가득 들어있는 라인의 CD 부록이 마음에 든다(특히 쓰레기 게임… 한참을 웃었습니다). 속수무책팀의 TTT 가이드도 좋고. 그런데 사진이 좀… 특히 181쪽의 사진은 왜 그렇습니까? 물론 크게 지장을 주는 건 아니지만 미관상 보기 흉합니다…(갑자기 말투가…). 아무튼 이번 라인은 끝내준다. 힘내세요!

라인 : 공략을 담당했던 세리오스가 에너지를 지나치게 소비하여 GAME OVER 당한 채로 입원을 했습니다. 독자님의 칭찬어린 말씀이 세리오스에게 강력한 포션으로 작용했으면 합니다. 꼭 전해 드리겠습니다. 이번 달에는 CD에도 공략을 담았는데 컴이 없으신 독자들이 계신 탓에 맹비난이 있지나 않을까 무척 걱정스럽습니다. 하지만 어려운 이 시기를 넘기기 위한 하나의 방편임과 동시에, 자료사진의 제약이 없고 페이지의 제한도 없기에 보다 독자님들이 만족할 수 있는 공략의 형태가 되지 않겠느냐는 것이 저희들의 생각입니다. CD 오메가 중에서 사조영웅전의 경우 화면사진만 270여 장이 들어가 있는데, 웬만한 대작이 아니면 허용될 수 없는 숫자입니다. 페이지의 제약에 의해 필요한 사진보다는 글로써 이를 설명하는 일이 거의 없이 "이곳에서는 사진과 같이"라는 식의 설명이 가능하므로 보시는 독자여러분도 그만큼 편하리라는 것이 CD 오메가의 취지인 것입니다. CD 오메가의 모습을 지켜봐 주시기 바랍니다.

서울시 강서구 화곡동 황세연 독자

우선 이번 스페셜 리포트 굉장히 맘에 들었습니다. 우씨라인도 괜찮고…. 하 · 지 · 만 이게 어떻게 된 일입니까? 우씨라인에 인쇄가 잘못되다니… 애니디비기가 뒷면에 또 인쇄… 으~ 실망. 하지만 살다보면 그럴 수도 있으니 이번엔 용서를. ^^; 그런데 철권TT 공략한 분을 보니까 속수무책팀의 이준오 선수(온게임넷에서 하는 철권 5대천원전에 나온 선수)가 쓰신 공략이 참 많던데…. 그런데 왜 이준오 선수만 공략을 씁니까? 좀 더 여러 배틀인들을 모셔다가 쓰면 좋을 텐데…. 그리고 이건 정말 제가 여러 번 말하는 건데(그래봤자 3번이네) 라인에서 직접 철권 콤보 동영상을 제작해 줬으면 좋겠다(상급자 가이드와 함께 보면 금상첨화…). 못해주시면 확실한 대답을 들려주시든가….

라인 : 인쇄와 제본에 관한 사과의 말씀은 몇 번이라도 부족하다고 생각합니다. 이준오씨의 경우 배틀계에서 잘 알려진 분이라서 지금까지 연재된 글에 대해서 여타 불만사항은 아직 접수된 적이 없습니다. 그리고 여러 배틀인들의 기술을 소개한다는 것은 좋은 의견이라고는 생각하지만, 어디까지나 이 기획은 철권TT라는 게임을 이해하자는 데 기본적이 목적이 있기 때문에 전캐릭터의 소개가 완료된 후에나 다른 프로 게이머에 의한 기획이 가능할 것 같습니다.

경남 통영시 서호동 강건희 독자

SEGA를 좋아하고 세가 게임을 사랑하는(?) 게임 아니 세가 매니아들~ 여러모로 세가는 물론 우리들에게 힘들었던 한해(2000년)가 또 지났습니다. 몇 달 전 게임라인을 통해 세가측의 발표를 듣고 놀랐지만 오히려 위기를 기회로 역전시키려는 세가측의 발표라고 생각합니다. 충격은 크지만 자존심을 지금이나마 버리고 세가를 위해서 매니아를 위해서 잘했다고 생각합니다. 제 견해에 부정적인 의견도 많겠지만 이 한 가지는 말하고 싶습니다. 세가는 반드시 업계 1위로 일어설 것입니다. SS는 버렸지만 DC는 버리지 않을 것입니다. 라고 생각합니다. 더 이상 세가가 우리에게 실망을 주지 않을 것입니다. 세가 파이팅! DC 파이팅! SS 파이팅!

충북 진천군 광혜원면 이상현 독자

제가 요즘 들어 게임에 싫증도 금방 느끼고, 한 가지 게임도 시작하면 한 10분이나 20분만 하구 그만두면서 게임에 싫증을 느끼고 있습니다. 어떻게 하면 다시 처음처럼 게임에 집중할 수 있을까요? 알려주세요, 제발!! PS게임으로는 거의 스포츠만 하는데요, 개인적으로 액션게임을 좋아해요. 요즘 북두의 권 말고 다른 어떤 액션 게임이 있는지 모르거든요. 그러므로 저 같은 독자들을 위해서라도 고전 게임들을 많이 소개시켜 주세요.

라인 : 게임에 흥미를 잃어버리는 시기가 있다고 생각합니다. 재미있게 해야하는 것이 게임이 아닙니다. 의무감이 아닌 즐거움을 가지고 게임기 앞에 앉는 것이 바람직한 것이겠죠. 아무리 해도 질리지 않는 게임이 있다면 더 이상 고민거리는 없겠죠? 저의 경우 PS용의 I.Q를 아직도 가끔 하고 있습니다만, 1st 스테이지를 시작해서 FINAL 스테이지까지 쉬지않고 하면 2시간은 그냥 가버립니다. 손에 땀을 쥐어가며 말입니다. 언제나 할 수 있는 게임을 개발해 보세요. 그리고 고전게임에 대한 소개는 한번 생각해 보겠습니다.

서울시 종로구 명륜동 최인숙 독자

N64는 공략을 하지 않나요? 저희 예쁜 N64는 공략도 없이 저의 무지한 일본어 실력 덕분에 마구 RESET당하여 공략이 없음에 대해 슬퍼하고 있습니다. 새로 구입한 마리오 파티 3와 포켓몬 금은 크리스탈 중 하나만이라도 공략해 주시길…. N64도 엄연한 게임기입니다.

라인 : 원하시는 공략을 다음달에 내보내도록 하겠습니다. 일단 마리오 파티 3부터 시작하도록 하겠습니다. 그 동안 N64는 신작도 적고 국내에 유저도 적은 관계로 사실상 공략에서 많이 배제시켰던 것을 인정합니다. 새롭게 시작된 CD 오메가를 통해서 지면에 구애받지 않는 공략을 할 수 있게되었으니 기대하여 주십시오.

서울시 중구 신당동 신영재 독자

요번 달 라인은 해도 너무하다. 라인이 DC에 불만이 많은 것은 옛날부터 알고 있었지만 요번 달은 더 너무한다. 게임순위에서 PS에 써 있는 글을 보고 DC에 써 있는 글을 봐라! PS는 모든 게 칭찬이고 DC는 모든 게 불만만 써있다! 지난번 DC의 대작 이터널 알카디아에는 성우의 대사가 없다고 불평을 했는데 FF도 성우가 없지 않느냐! DC 유저로서 정말 화가 난다. 그리고 라인이 오타가 많은 것은 알지만 요번 달 우씨라인은 조금 심했다고 본다. 그리고 메모리카드 스티커 꼭 주었으면 한다. 지난 2월호 내가 응급실에 물어봤을 때 CD라인이기 때문이라 하는데 웬만하면 스티커를 주었으면 한다. 마지막으로 상품을 좀 좋은 걸로 했으면 좋겠다. 어느 곳은 PS2까지 주는데 라인은…. 많은 이가 보는 라인이니 만큼 모든 이가 불만이 없고 만족하는 라인을 만들어 주길 바란다.

라인 : 우선 DC코너에 대한 답변부터 해드리자면, DC를 너무나 사랑하기에 하는 불만의 목소리이지 DC를 비난하고자 하는 말은 아닙니다. DC의 전신이 새턴이기에, 새턴을 사랑하는 마음이 DC에도 담겨있기에 더욱 분발하여 주었으면 하는 마음에 하는 말들입니다. 그렇습니다. FF에도 성우는 없었습니다. 하지만 FF를 능가하는 DC의 게임이 되어주었으면 하는 바램이 있었기에, 성우가 있었다면 더욱 완성도가 높은 게임이 되지 않았겠느냐 하는 말이었습니다. 오타에 관한 건은 교열을 두어 계속해서 줄여나갈 것을 약속드리며 재삼, 재사 사과의 말씀을 드립니다. 스티커에 대한 건은 아직까지 그 답변이 이전과 다르지 않습니다. 상품에 대한 건에 대한 답변입니다. 지금은 저희 비디오게임 잡지가 너무나도 어려운 시기이니 만큼, 이 시기가 지나갈 때까지 조금 더 기다려 주셨으면 합니다.

경기도 하남시 창우동 김호성 독자

난 공략집이 나오기에 전에 답답했던 것들이 풀릴 줄 알았더니 이것은 완전히 그냥 대사집이었다(테일즈 이터니아!). 타 잡지 비교 당하는 것은 그리 좋은 일이 아니었지만 솔직히 요번 공략은 너무 성의가 적었다! 이럴 바에는 차라리 쓰레기 같은 공략을 줄이고 대작의 페이지 수를 늘리는 것이 좋다. 매일매일 쓰레기처럼 쓸모 없이 공략해놓고 페이지가 모자랐다 페이스를 놓쳤다 어쩌고저쩌고 변명만 늘어놓는 것도 정말 짱난다. 자기도 사람이다, 실수는 있을 수 있다라고 하지만 그런 변명이 한두 번이 아니다! 실수가 많은 필자일수록 독자들은 스트레스만 쌓이는 것이다. 요번 이터니아 공략은 반성했으면 좋겠다. 싫으면 다른 잡지를 보면 될 거 아냐! 라고 말하는 사람도 있겠지만 3년 동안 라인만 보아오던 나로선 그러기가 쉽지 않다. 제발 공략 좀 신경 써 주기 바란다!!

라인 : 우리나라의 비디오게임 시장이 일본의 반만 된다면, 아니 그 반의 반만 된다고 해도 독자님의 바램은 성취될 수 있을 것입니다. 대작이 나올 때마다 200페이지가 넘는 단행본을 내어가면서 공략담당자가 원하는 만큼의 참고사진을 싣고, 시스템 설명을 몇십 페이지씩 쓰고 대사번역은 한마디도 안 빼고 하면서 말입니다. 비록 쓰레기같이 보였을 지 모르겠지만 필자는 며칠 동안 밤을 새워가며 작업한 것입니다. 부디 넓은 아량으로 이해해 주시기 바랍니다. 공략이 미흡한 점과 페이지 조정에 관한 부분은 최대한 다수의 독자가 원하는 공략을 엄선해서 최대한의 노력을 기울여 독자여러분들이 흡족해 하실 수 있는 공략을 만들어 가도록 하겠습니다. 지금까지의 사랑에 보답할 수 있도록 라인일동은 최선을 다할 것입니다.

경기도 수원시 권선구 심정수 독자

하교기숙사에 살다보니(호서대) 거의 반년만에 라인을 보게 되었습다(사실 유흥비로 라인 살 돈이…ㅠㅠ). 이번 호 독자광장을 보니까… 참…여러 가지 의견들이 많이 있더군요. 하지만! 제가 볼 때 지금까지 라인 창간 이후로 틀이 가장 잘 잡힌 거 같습다! 철권1 개발화면 공개될 때부터 게임잡지 봐온 내 말이 확실해! 그때가 1994년인가? (라인은 없었던 거 같은데… 게임×프, ×거진…) 어쨌든 지금 찬장을 열면 게임잡지, 애니잡지, 만화책, 애니소설, 화보지, 테입 등이 쏟아지지만(친구들이 천국이라고 하더군요……;) 만화책은 버려도 찬장 한 칸을 차지하는 게임잡지만은 버릴 수가 없더군요…. 중학교 때부터 제 꿈을 키워오던 원동력이었으니까요…(아예 게임잡지 변천사라도 쓸까?^^;). 뭐 지금은 볼꺼다 보고 선물도 타봤고 글도 많이 뽑혀봤고 라인이랑 라×프 그림 컴퓨터 CD로 구었구(전에 한참 주었던 일러스트, 포스터들^^. 참으로 좋은 세상이구먼) 근데 어쩌다가 이야기가…. 어쨌든 기자님들 힘내십쇼! 기자님들 펜 뒤엔 항상 저희들이 있습다~. 파이팅!!

ps : 어디 화장실 깨끗한 게임센터 없나? 우씨라인, 초창기 때보다는 내용 마니 좋아졌습다^^

ps2 : 넘길다. ㅠㅠ

라인 : 객지 생활에 몸 축나는 일 없도록 하세요. 그 천국 저희들도 구경하고 싶네요. 저희들도 여러분들의 응원을 항상 고맙게 생각하며 열심히 하고 있습니다. 책을 만든다는 것은 생각만큼 쉬운 것은 아니더군요. 우리가 일반적으로 사용하고 있는 돈의 수백 배가 되는 자금과 많은 인력이 동원되어 지금 독자분들이 보고 있는 이 게임라인이 탄생하게 되는 것입니다. 마치 시간을 정확하게 맞추는 시계처럼, 어느 하나라도 잘못되어서는 나올 수 없게 되죠. 어쨌든, 최선을 다하겠습니다.

WE ARE DREAMCASTERS!!

오오오… 제가 입사한 이후로 가장 작업이 무난하게 이루어진 한 달이 아니었다 싶습니다. 회사 분위기도 슬슬 정신을 차려 가고 있고…. 우훗훗…. 게다가 절대 불가능하다고 여겼던 데스님 공략안도 통과하고 말입죠. 모처럼이니까, 이제부터라도 열심히 할 생각입니다. One Up!!

NAC

지난 2000년은 정말 내게 있어 여러 가지로 의미심장한 해였다. 소중한 사람들을 잃기도 하였고 돌아오지 않는 시간들을 허비하기도 하였다. 반면에 과거에 얽매여 미래를 포기한다는 건 정말 바보같은 짓이라는 것을 깨닫게도 해주었다. 후회만 하고 사는 사람은 앞으로 나아갈 수 없으니까… 나는 외양간을 고치련다. 적어도 그것이 그저 맥없이 가만히 있는 것보다는 나을 테니까….

캬아~ 라인 입사 2년만에 정말 고저스하고 엘레강트하고 센티멘틀한 후기 한 번 써봤다. 좋았어! 이 자세로 2001년을 시작하는 거다!!

아마도 지니어스

언제나 한 결 같은 마음은 약자로부터 강자를 만들어 내는 마법. 시대로부터 영웅을 만드는 마법. 기사단으로부터 꿈을 전파하는 이들에게. 꿈은 의지를 낳고 의지는 한결 같은 마음을 낳는다. 이제 무엇도 그대가 가는 길을 막을 수 없으니, 한 결 같은 마음으로 앞으로 나아가라.

DC 기사단 – 3턴간 모든 특수효과를 무시한다

담당 : 최낙윤 기자 부담당 : 이상혁 기자

드림캐스트 국내 인기 순위

1	판타지 스타 온라인	세가	RPG	12월 21일	6800엔
2	불타라!저스티스 학원	캡콤	FAG	12월 7일	6800엔
3	길티기어X	ARC SYSTEM	FAG	12월 14일	5800엔
4	DEAD OR ALIVE 2	테크모	FAG	9월 28일	6800엔
5	CAPCOM VS SNK	캡콤	FAG	9월 6일	5800엔
6	그란디아2	게임아츠	RPG	8월 3일	6800엔
7	쉔무	세가	FREE	12월 29일	5800엔
8	사일런트 스코프	코나미	SHT	10월 12일	오픈가격
9	마즈 매트릭스	캡콤	STG	11월 9일	5800엔
10	크레이지 택시	세가	RAC	00/1/27	5800엔

Preview

Close to －기원의 언덕

어쩐지 DC의 미소녀 게임기화가 가속되어가고 있는 듯한 느낌이 점점 현실로 다가오는 듯한데, 또 다른 미소녀 게임이 DC에 터를 잡는다고 한다. 그건 그렇고… 어째서 풋풋한 20대의 사랑을 그린 게임들은 안나오는 거야아아아아~!!

키드 | ADV | 2001년 예정 | 초회 한정판 8800엔 | 일반판 6800엔

스토리

주인공 호무라에게는 유우나라고 하는 그녀가 있다. 두 사람은 어느날 갑자기 불의의 사고에 휩쓸리게 된다. 그 때, 그녀를 감싸던 호무라는 치명적인 중상을 입고 의식 불명에 빠져버린다. 수일 후…. 병실에서 눈을 뜬 호무라의 의식에, 육체는 없었다. 복도에서 걸어오고 있는 간호사에게 말을 걸어도 간호사는 무표정한 얼굴로 호무라의 몸을 통과해 지나쳐 버린다. 호무라를 향해 달려오던 소녀는 몸을 뚫고 멀리 뛰어가 버린다…. 자신의 얼굴을 보는 사람은 없다…. 유체이탈을 해버린 호무라는 힘없이 하늘을 떠돌다가 그녀를 발견한다.

그녀는 학교에 있었다. 역시 그녀도 호무라의 존재를 눈치채지 못한다. 그곳에 나타난 요우코와 류사쿠. 언제나 네 명이서 어울렸다…. 무엇을 한다고 해도 함께였다…. 그런데도 세 명의 이야기 속에는 호무라의 이름조차 나오지 않는다. 필사적이 되어 자신의 존재를 알리려 해도, 그것도 헛수고로 끝나버렸다. 거기에 어떤 충격적인 사실을 알게 된다. 그녀는 기억 상실이었던 것이다. 더욱이, 호무라의 일은 완전히…. 함께 만나던 일은 물론 호무라가 누구인지 조차 몰랐다. 그 사건의 쇼크가 원인이었던 것일까.

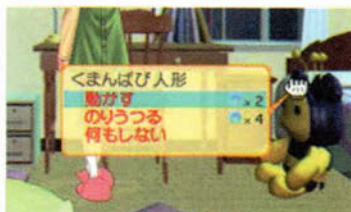
병실에 돌아왔을 때, 주치의가 호무라의 가족과 이야기를 하고 있었다. '뇌에 손상을 입어, 지금은 혼수상태'라는 것이었다. "이대로 상태가 악화된다면, 수 일내에는……." 호무라의 목숨에 타임 리미트가 설정되어 버렸다. 그러나 유우나의 기억은 전혀 돌아올 기미가 보이지 않는다…. 이대로 영원히 잊혀져 버리는 걸까? 이제, 원래의 몸으로 돌아갈 수 없는 걸까?

룸 파트 시스템이라고오?

일부의 방에서만 즐길 수 있는 시스템인 룸파트 시스템. 손가락 커서를 조사하고 싶은 물건 위에 놓고 클릭하면 물건을 움직일 수 있다. 단, 물건을 움직이기 위해서는 염력치라는 것이 필요하다(염력치는 혼의 모양으로 표시되어있다). 말하자면 염력치를 소비해서 물건을 움직이는 것이라고 보면 간단하겠다. 또 한가지 주의할 것은 물건을 움직일 때마다 시간이 경과한다는 것. 룸파트 시스템은 일정시간이 경과하면 끝나버린다. 뭐니뭐니해도 이 시스템의 백미는 엿보기!! 유우나의 방에서는 유우나가 끊임없이 움직여주니, 과연 유우나가 어떤 움직임을 보일지 기대해 보는 것도 좋을 듯. 자, 상세한 시스템을 살펴보도록 할까!!

우훗, 우후후후훗~♡

룸 파트 시스템 상세 설명

먼저, 물건 위에 커서를 놓으면 '물건의 이름', '그 물건으로 할 수 있는 일', '소비 염력치'가 표시된다. 행동을 결정하면 그에 따른 이벤트가 일어난다. 개인적으로는 '집어던지기'나 '울부짖기' 등이 설정되어있다면 좋겠는데….

맨 위에 보이는 꺼먼 것이 물건 이름, 그 밑에 붉은 것이 할 수 있는 일, 오른편에 붙어있는 퍼런 동그라미가 염력치 되겠다

보라! 남자의 혼은! 퍼렇게 불타고 있다아아아~!!

무슨 일을 할 것인지를 결정함에 따라 염력치가 줄어들게 된다. 염력치의 최대치가 얼마나 남았는지는 화면 상단을 보면 확인할 수 있다. 현재 까지는 어떤 물건을 어떻게 움직이는지에따라 염력치가 얼마씩 소비되는 지에 관한 정보가 일체 알려져 있지 않다. 불상이나 십자가 같은 영력이 있다는 물건들은 움직이기 훨씬 수월하거나 하다는 설정도 기대해 볼만할 듯하다.

L트리거와 R트리거를 사용하면 방안에서의 시점 변환도 가능하다. 이것으로 물건에 가려 보일 것이 안보이는 사태는 어느 정도 예방할 수 있을 듯. 솔직히 이런 것 보다는 이곳 저곳을 뚫고 돌아다니는 시점을 더 원하는데….

여기에서 시점을 돌려…

여기를 보자! 그런데 왜 아무 것도 없는 거냐!!

등장 인물

호무라 모토키

주인공. 그냥 평범한 고교 3년생이다. 류사쿠, 유우나, 쇼코와 언제나 어울려 다녔고 유우나와는 크리스마스때부터 사귀고 있었다. 그녀와의 데이트 중에 불의의 사고를 당해 유체이탈 되어있는 상태.

류사쿠 후지사키

신장	172cm
연령	17세
생일	11월 11일
혈액형	O형
좋아하는 것	특별히 없다. 좋아하게 되는 것이 좋다
싫어하는 것	배신자와 배반행위

주인공의 엄청난 친우. 얼핏 경박한 것처럼 보이나 실은 정에 약하고, 의리를 지키는 경파한 남자. 완고하고 제멋대로이기도 하여 '이거다!!' 라고 결정하면 꿈쩍도 하지 않는다. 꽤 나르시스틱한 일면도 있고 주인공과 좋은 친구다.

카시와기 유우나

신장	160cm
연령	17세
생일	4월 15일(산양좌)
혈액형	O형
좋아하는 것	동물, 식물, 곤충이나 파충류도 전부 OK
싫어하는 것	괴물, 유령

학교 근처의 아파트에서 혼자 살고 있는 고교 3년생(오오오~ 아주 좋은 조건 아닌가?). 성격은 무지~하게 솔직하나 덕분에 경계심이 매우 없다는(이런 뻔뻔한 전개가!!) 치명적인 문제가 있다. 얼빵한 성격과는 정 반대로 성적은 언제나 톱클래스. 망상벽이 좀 심한 편이라 봉제 인형이나 식물에게 말을 걸기도 한다. 일기를 쓰거나 사진을 찍는 것을 매우 좋아한다.

이게 어디가 고 3인 걸까?

타치바나 코유키

좀체로 다가가기 힘든 분위기를 풍기는 얼음소녀. 마음을 닫고 입까지 닫아버린 채 살고 있으며 개인주의자로 협조성이라고는 쇠털만큼도 없다. 주인공과는 같은 고등학교를 다니고 있다(학년은 2학년). 때때로 의미불명의 대사를 혼자 지껄이는 경우가 있는데, 심령체를 보는 것이 가능한 것 같다. 주인공과는 우연히 몇 번 마주친 적이 있다고 한다.

신장	158cm
연령	16세
생일	1월 31일(물병좌)
혈액형	A형
좋아하는 것	밤과 아침 사이, 비오는 일요일
싫어하는 것	엄청 수상한 사기 오컬티즘 (사이비 영매사라든가)

사키사카 마이

천진난만하고 순진무구에 명랑쾌활, 두 술 더 떠서 생기 발랄한데다 다혈질적인 면이 매우 돋보이는 꼬맹이 (훗♡). 남을 잘 돕고 어른 같은 말을 내뱉기도 하는 애늙은이적 기질이 다분하나 최후까지 책임을 지지는 않는 점이 귀엽다. 하룻밤만 자고 나면 잡스런 일은 다 잊어버리는 망둥이 수준의 기억력을 가지고 있는 듯. 여하튼 이 애한테도 영감이 있어, 주인공과 커뮤니케이션이 가능한 것 같다. 마법진을 그리는 것이 취미(강하다…). 어쩌면 그녀 덕분에 순식간에 성불하는 시나리오가 있을 지도?

신장	141cm
연령	12세
생일	6월 25일(게좌)
혈액형	B형
좋아하는 것	오컬트 전반
싫어하는 것	자기를 꼬마 취급하는 사람

시오미 쇼코

쪼잔한 일에는 신경 쓰지 않고, 언제나 앞만 바라보는 고교 3년생. 보이시한 성격이나 천진난만한 면도 가지고 있는 여자아이. 꽤 예쁘게 생겼음에도 불구하고 괄괄한 성격 때문인지 아직은 솔로이고, 주인공과는 동성의 친구같은 관계라고. 그 때문인지 주인공의 앞에서는 옷을 갈아입는 것도 크게 상관 않는 노출광적인 면모를 보이고 있다.

신장	161cm
연령	17세
생일	9월 3일(처녀좌)
혈액형	B형
좋아하는 것	바캉스, 로맨스, 바닷가
어려운 것	좋아하는 남자에게 '좋아해' 라고 말하는 것

Preview

Canbas ~세피아 색의 모티브~

미소녀 게임이 컨슈머로 이식되는 경우는 게임만 제대로 되어 준다면 나쁜 현상이 아니라고 본다. 그러나 문제는 이렇게 미소녀 게임들이 난무하게 되는 경우는 그 게임기가 사장의 길로 향해가는 경우인지라….

NEC 인터채널 | 연애 SLG | 3월 발매예정 | 가격 미정

원 제작사는 칵테일 소프트

…로 피아 캐럿으로 유명한 회사이다. 제작사가 키드가 아닌 만큼 예전 SS판 피아캐롯1과 같은 PC판을 능가하는 H도를 보여줄 리는 없지만 원래 이 칵테일 소프트의 H도는 이 순진한 필자에게도 전혀 야하지 않게 느껴지지 않는 수준이므로(얼굴빛도 변하지 않는군…) 없어도 그다지 부담이 가지는 않을 것이다. 아마 조만간 PC에서도 곧 전연령판이 발매되지 않을까….

DC판의 차이점은?

기존의 이식작들과 거의 같다. 신 캐릭터가 추가된 것이랑 메시지의 풀 음성화인 것이다. 하지만 성우는 그다지 화려하지 않다. 과연 그들은 어떤 연기를 보여 줄 것인가. 어느정도 기대를…하고 싶기는 하지만….

이것이 신 캐릭터. 하지만 데이터는 공개되지 않았다

PC판의 화면이다. 수채화풍의 그림이 마음에 든다

스토리

그림은 마음으로 말하는 것이다. 당신은 그것을 알고 있는가?

스토리는 주인공이 학원장에게 말도 안 되는 요구를 듣는 데에서부터 시작된다. 그것은 다음 콩쿨에서 뭔가의 결과가 나오지 않으면 특기생의 자격을 박탈한다는 것. 주인공은 수채화를 그리는 것을 아주 좋아해서 그 재능을 뛰어나게 발휘하고 있었다. 그리고 중학교 졸업후 그 재능 때문에 이 학교에 특기생으로 들어오게 된 것이다. 입학 후에도 주인공은 의욕적으로 그림을 그려서 많은 콩쿨에서 입상을 하게 된다. 하지만 자신이 그린 그림들이 입상하지 위해서 그린 그림이라는 사실을 깨닫게 되었다. 그리고 학원은 실질적으로 자신의 실적을 상업적으로 이용하고 있었던 것이다. 자신의 순수한 정열을 잃어버린 주인공은 그림을 버릴 결심을 하게 되지만….

캐릭터 소개

타치바나 아마네

PROFILE	
신장	156cm
체중	43kg
사이즈	80, 58, 82
혈액형	AB
탄생일	2월 22일 물고기자리

별님은 여러사람들의 기도가 모여서 된거야

언제나 밝아서 어두운 구석은 느낄 수 없는, 이런 게임에서는 언제나 한 명씩은 등장하는 명랑한 소녀이다. 주인공에게 있어서 거의 동생취급당하는 2학년생으로서 순수하고 솔직하다. 자신에게 정직한 성격이지만 세상을 너무 모르는 듯한 모습마저 보여준다. 주인공을 누나처럼 걱정해주는 성격이다.

어두침침한 편집부에서 글을 쓰는 필자에 비하면 꿈같은 크으윽!!

사쿠라즈카 렌

PROFILE	
신장	153cm
체중	43kg
사이즈	85, 54, 82
혈액형	B형
탄생일	10월 14일 천칭자리

그러니까… 뭐랄까… 가족이라는 건 말이야….

건강미가 넘치는 소녀. 자신을 표현하는데 약간 서툴러서 좋아하는 사람의 앞에서 자신의 의지와는 반대로 행동하는 경우가 많다. 그녀는 원래는 주인공과 무관계한 사이였지만 두 사람의 부모님이 결혼하게 되어서 형제가 되어버린다(일본에서는 이런 경우에도 결혼할 수 있다). 근본은 좋은 성격으로 주인공과도 잘 지내려고 노력하고 있다(하지만 트러블이 많이 일어나버리고 만다).

나도 여동생이 만들어준 음식을 먹고 싶단 말이다아아아!!

키미카게 유리나

PROFILE	
신장	163cm
체중	45kg
사이즈	79, 54, 80
혈액형	AB형
탄생일	3월 21일 양자리

…나를 …그려주시겠어요?

메이드다!! 메이드……가 아니라…다른 사람과 지내는 것이 서툴러서 자기쪽에서 이야기하는 적극성이 결여되어버린 아이이다. 그래서 혼자 지내는 일이 많다. 꽃이 피어있는 것을 보는걸 아주 좋아해서 방과후에는 거의 옥상의 꽃밭에서 살다시피 한다(그러고 보니 의외로 미소녀게임에서 꽃을 좋아하는 캐릭터가 없다). 주인공보다 1년 연상이지만 이야기할 때는 동급생같은 편안함을 주는 구석이 있다. 그것은 마음속으로부터 주인공과 친해지고 싶다는 바램이 있기 때문이리라.

꽃과 미소녀라(쓸데없이 흐뭇해지는 필자)

나나시로 유주

PROFILE	
신장	152cm
체중	42kg
사이즈	73, 52, 75
혈액형	A형
탄생일	12월 24일 산양자리

그게 좋은거야. 한번 난다면 그걸로 좋아

같은 학년의 여학생들보다 발육이 떨어지는 탓인지 때때로 남자아이와 헷갈리는 경우가 있다. 본인도 그것에 신경을 쓰고 있다. 운동신경이 평균이하로 작은 키라는 핸디를 가지고 있으면서도 다른 사람의 배로 연습을 한다(단 왜 그러는지는 게임을 해봐야 알 것이다). 주인공이 그리는 수채화의 팬으로서 기회가 될 때마다 다른 그림을 부탁한다.

필자 귀에 들리는 노래에 '하늘을 나는 소녀' 라는 가사가 나왔다(바로 지금)

시노미야 유

PROFILE	
신장	163cm
체중	48kg
사이즈	84, 57, 88
혈액형	A형
탄생일	1월 26일 물병자리

나의 시간은, 그 때 그대로 멈춰있어요….

나데시코 학원의 일본사의 교사로서 부임해온 교생이다(갑자기 이 시대의 진정한 교생 청춘소년이 눈에 어른거린다). 실제 나이보다 귀여워 보이는 용모를 하고 있는데다가 사람에게 대하는 태도가 아주 좋아서 학원의 학생들의 인기를 한 몸에 받고 있다. 밝고 가정적이며 교사로서의 자질도 상당하다. 단 책임감이 강해서 뭐든지 깊게 생각하는 문제점을 안고 있다(그 반면 얼빠진 행동을 보여주는 경우도 있다). 실은 주인공을 어렸을 때 만난적이 있었고, 그 일 이후로 주인공의 마음속의 누나로 자리잡혀 있었다. 누님처럼 만만한 선생이라… 가뜩이나 교권이 상실되고 스승의 위엄이 실추되는 것이 문제가 되고 있는 요즘사회의 모습을 대로 비추고 있는 것이 아닐까?

나도 이런 선생님이 있었다면…있었다면 말이다!!

주인공과 처음 만났을 때의 이야기이다

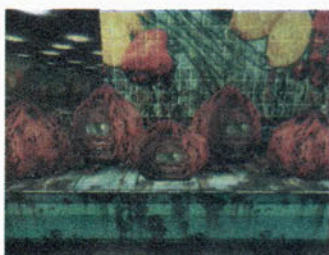
Preview

© SEGA 2001

ILLBLEED

일단, '나는 버터가 싫다' 내지는, '공포물이 싫다' 라고 생각하시는 분들은 이 페이지를 아무 생각 없이 넘겨주시기를 바란다. 왜냐구? 이제부터 소개할 게임은 '서바이벌 호러' 같은 어정쩡한 물건이 아니라, 무지막지한 양키식으로 점철된 진짜 구역질나는 호러물이기 때문이다. '엽기' 라는 단어가 아무 생각 없이 쓰이는 요즘, 이 게임만큼 진정한 의미의 엽기란 무엇인가를 보여주는 것도 드물 것이라고 생각한다….

세가 | ETC | 겨울 발매예정 | 가격미정

스토리 라인

훗, 양파가 그대를 비웃고 있다!! 어떤가? 도전해 보지 않겠나?!

'최고의 공포를 약속하는 사상 최대, 최악의 호러테마 파크!', '성공자에게는 100만 달러의 상금을!', '실패자에게는 진정한 죽음을!' 이라는 어찌보면 뻔뻔한 취지(사람을 죽이겠다는 게 뻔뻔한 건지는 몰라도) 하에 오픈한 호러 테마 파크 '일블리드'. '역사상 가장 많은 상영금지영화를 만든 프로듀서' 로 널리 알려진 마이클 레이놀즈가 50억 달러라는 거금을 들여 만든 '사상최대의 괴기공간' 이다.

이곳을 방문하는 도전자는 공포에 짓눌려 진짜로 목숨을 잃을 수도 있는 위험이 있다. 그러나 10억원 이상이나 되는 상금에 눈이 멀어 도전했던 이들은 꼬리에 꼬리를 물었다. 그 모든 이들이 어트렉션 곳곳에서 탈락하여 목숨을 잃고 말았다. 현 시점에서 탈출에 성공한 자는 0명. 여기, 아직도 '일블리드' 에 도전하려는 젊은이들이 있다. 쇼크 이벤트라 불리는 각종 함정을 돌파하여 이곳으로부터 보기 좋게 빠져나갈 수 있을까?

이번에는 바퀴벌레가!! 이런 쓰아아앙~!!

쇼크 이벤트, 그리고 호러 모니터

일블리드에서는, 스테이지 곳곳에 '쇼크 이벤트' 라고 하는 함정이 설치되어있다. 이것에 걸려들게 되면 체력이 없어지며, 심박수가 올라가게 되어 최악의 경우에는 쇼크사할 수도 있다. 그런 꼴이 나지 않게 하기 위한 것이 호러 모니터. 이것을 사용하면 어느 곳에 위험한 함정이 설치되어 있는가에 대해 어느 정도는 사전에 파악하는 것이 가능하게 된다. 회피하는 것은 플레이어의 몫.

당신의 목을 틀어쥐고 있는 센서들

어트렉션 내부를 돌아다니다 위험한 장소에 다가가게 되면 화면 상부에 있는 '4감 센서' 가 반응하게된다. 이것은 인간의 감각을 시각화시킨 것이다(예를 들면 근처에 냄새가 나는 것이 있을 경우 후각 센서가 반응한다든지 하는 식으로). 그 대상물이 가까우면 가까울수록 화면에 표시되는 파가 커지게 되니 거리를 어림잡는 데도 도움이 될 수 있겠다.

호러 모니터 보는 법

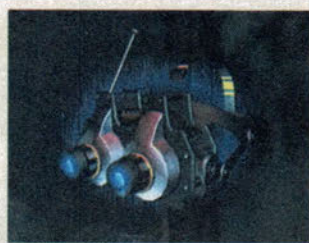
시각(EYESIGHT)
플래쉬 등의 트랩이나, 트랩 탈출 장소가 보이는 경우에는 시각이 반응한다. 전등이나 TV 처럼 빛나는 물건에는 각별히 주의하도록.

이것이 호러 모니터

이쪽은 그래프

청각(HERING)
청각이 반응하는 것은, 전화벨이나 비상벨 등 갑자기 커다란 소리를 울릴 소지가 있는 트랩에 대해서다. 소리를 낼 수 있는 것을 체크해 보자.

후각(SMELL)
변기, 토사물, 진흙탕 등 냄새 계열의 트랩에는 후각이 반응한다. 시각계열 트랩과의 구분이 힘들수도 있으니 주의하자.

제 육감(SIX SENSE)
제 육감이 반응하는 것은 적이나 아이템으로 그 이외의 트랩들에는 반응하지 않는다. 아이템이라면 경계할 필요가 없으나 만일 적이라도 만나면….

수상한 장소는 '경계' 를!!

'경계' 의 활용법

앗, 이 느낌은… 쇼크 트랩?

4감 센서를 사용하여 어느 정도 위험한 장소를 잡아내면, '수상하다' 싶은 장소를 '경계' 하자. 경계를 하고 있으면 쇼크 어트렉션은 회피할 수 있다. 쇼크 이벤트가 벌어지는 장소는 4감 센서의 반응에 의해 추리하는 것이 가능하다. 예를 들면 근처에 '깡통쥬스', '벽화', '전화' 가 있을 경우 청각의 센서가 반응한다면, 수상한 것은 전화가 아닌가… 정도는 생각해 볼 수 있겠지?

아드레날린… 어째서?

호러모니터를 사용하여 경계를 하면 아드레날린이 소비된다. 결국 안전한 진행을 위해 여기저기 마구 '경계' 를 하고 다니다가는 아드레날린이 순식간에 사라지는 것이다. 그렇다고 경계를 하지 않고 다닌다면 쇼크 이벤트에 걸려서 대미지를 입어가고…. 거참, 이런 단순한 걸로 골치아파해야 한다니….

쇼크 이벤트 회피

쇼크 이벤트가 있는 장소에 경계를 한 채로 다가가게 되면 대미지를 입지 않고 지나치는 것이 가능하다. 게다가 아드레날린도 회복. 그러나 호러 모니

터가 잡아내는 수상한 장소는 한 두개 정도가 아니다. 플레이어는 그 중에서 자신의 감과 추리능력으로 쇼크 이벤트를 발견하지 않으면 안되는 것이다. 명심하라!! 살아남는 다면 100억원이다!! 물론 때로는 추리가 틀리는 경우도 있겠지? 흐흐, 으흐흐흐흐흐….

여긴가!!

후후후…. 무사 통과다…

아이템이 나오는 경우도 있다!!

음!! 이 느낌은!! …팀장의 눈초리?

4감 센서 중 '제 6감'이 반응하는 경우에는, 반드시 적이나 아이템이 등장한다. 아이템이 출현하는 장소는 경계할 필요가 없으니 아드레날린을 아끼는 기분으로 슥 다가가면 되지만, 만일 적이라도 나오는 날에는 죽음이다.

무방비 상태…

만일 무방비 상태로 쇼크 이벤트가 발생하는 지역에 다가가면 갑자기 쇼크 이벤트가 튀어 나와 사람을 놀래킨다. 플레이어 캐릭터는 물론, 플레이어 자신도 꽤 큰 정신대미지를 받을 지도 모른다…라고 하니 주의에 주의를 거듭하자.

우에~ 이게 뭐냐~

전투에 관한 짤막한 고찰

일블리드에 도전하는 자들의 앞길을 가로막는 적들. 스테이지 안을 어슬렁거리고 있는 적들도 있지만, 대부분의 경우 쇼크 이벤트로서 등장한다. 공격당하게 되면 체력이 소멸하고, 출혈로 인하여 움직임이 둔해 지기도 한다. 싸워서 쓰러뜨릴 것인가, 탈출할 것인가…. 물론 전투는 리얼타임 배틀. 우물쭈물할 시간은 없는 것이다!!

전투는 쇼크 이벤트의 일종

앞서도 이야기했지만, 제 6감이 반응하는 장소에 다가가면 아이템이 나오거나 전투가 벌어진다. 이 때, 확실하게 경계를 하고 있다면 적의 뒤를 잡은 채로 전투를 시작할 수 있다. 이 경우 적을 선제 공격하는 것은 물론 잽싸게 도망치는 것도 가능하다. 물론 아무 경계 없이 다가가다가는 적에게 기습을 당하기 십상. 우선권을 잡든, 잡히든 전투는 적을 처리하거나 그 장소에서 탈출하는 것으로 끝난다.

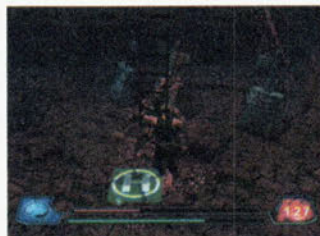
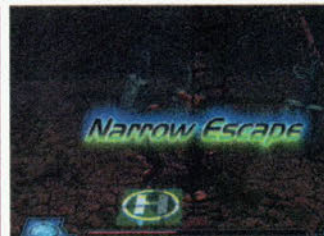
미친척하고 적을 쳐죽일 경우

적을 공격하여 쓰러뜨릴 자신이 있다면 한 판 붙어 보자. 적을 쓰러뜨리면 전투는 종료된다. 경계를 하고 전투에 임했다면 적의 뒤를 잡을 수 있으니 더욱 좋다고 할 수 있겠다. 위험해 지면 잽싸게 튀면 되는 것이다. 또한 전투에 이길 경우에는 아드레날린이 회복되기도 한다.

전투에서 이기면…

아드레날린이 회복된다!! 이렇게!!

헬기로 탈출이다!!

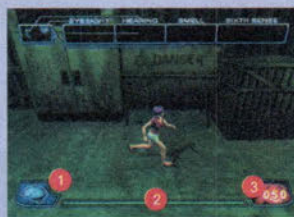
도저히 이길 자신이 없을 경우에는 당황하지 말고 헬리 포트 마크가 있는 곳을 찾아보도록. 그 위에서 B버튼을 연타하면 화면 위에서 줄사다리가 내려와 탈출하는 것이 가능하다. 물론 줄사다리가 내려올 때까지는 꽤 시간이 걸리며, 그동안 습격을 당할 수도 있다. …어차피 그것도 다 팔자소관 아니겠나?

죽기 싫으면 마구 눌러라!!

살았다!!

목숨. 그리고 4개의 패러미터

도전자의 체력과 정신력은 4개의 패러미터로 표시된다. 아드레날린은 경계를 하는 데 필요. 아드레날린 이 외의 패러미터는 생존에 직결된다!! 항상 주의하여 아까운 목숨 날리는 일이 없도록 하자. 아무리 돈이 좋아도 일단은 살고 봐야 하는 것 아닌가?

패러미터 보는 법

❶ 아드레날린

그러니까, 뽕을 맞아야…

경계를 하는데 필요한 것이 아드레날린. 경계에 성공하거나 적에게 이기면 상승한다. 이 패러미터가 바닥나면 경계가 불가능해져서 쇼크 이벤트에 걸릴 확률이 비약적으로 높아진다. 주사기등의 아이템으로 회복가능.

❷ 체력

왠지 캔 맥주가 생각난다…

말이 필요할까? 체력이 다하면 말 그대로 사망에 이른다. 쇼크 이벤트에 걸려들거나, 적으로부터 공격을 받으면 체력이 소멸해 간다. 회복은 아이템을 사용하지 않으면 할 수 없다. 사용 아이템은 블루 스팅거에서도 나왔던 '해시' 라는 묘한 것.

❸ 심박수

회복 아이템 이름은 니트로… 솔직히 그다지 추천하고 싶지 않은 물건이다

쇼크 이벤트에 걸려들면 심박수가 상승한다. 심박수가 상승하다 보면 '쇼크사' 라는 어처구니 없는 사태가 벌어지지만, 서있는 것만으로도 어느 정도씩 회복이 되니 정 급하면 좀 쉬었다 가는 것도 좋을 듯.

출혈량

그나마 정상적인 아이템

적에게서 공격을 받을 경우, 출혈량이 오른다. 출혈은 자연스럽게 조금씩 멎어가지만 재수없게 큰 상처가 생겼을 경우에는 출혈 과다로 죽어버리는 수도 있다. 붕대 등을 사용하면 지혈이 가능하다.

ER

혹시… 주사 맞고 붕대 감고 하는 걸 다… 스스로 해야 하는 건가?

ER은 응급치료실을 뜻하며 이곳에서 치료를 받을 경우 체력이나 아드레날린등을 회복할 수 있다. 하지만 유료라는 것이 문제. 가급적이면 돈 벌러 와서 돈 쓰고 가는 추태는 보이지 말자.

Preview

ⓒCAPCOM CO.,LTD. 2001

엘도라도 게이트 ~3권~

엣!! 하는 사이에 벌써(?) 3권 째나 나와버리게 생긴 연작 RPG 엘도라도 게이트. 약속을 잘 지켜주는 캡콤이 고맙기는 하지만, 한 편으로는 '역시 이건 너무 정신없는 것이 아닐까?' 하는 생각도 든다. 제길… 공략용 지도를 만들던 게 바로 엊그제 같은데 말이지….

캡콤 | 신감각RPG | 2월 2일 | 2800엔 | GD 1장

오옷!! 전작과 포맷이 다르다?!

그렇다. 이번 작은 전작과 완전히…까지는 아니어도 상당부분이 달라졌다. 1권에서 2권으로 넘어올 때에 비하면 변화가 너무 커 눈이 다 쓰라릴 정도(사실 철야로 눈이 쓰린 것뿐이지만). 자자, 군소리는 그만하고 본론으로 들어가자.

스토리가 2개?

전작까지만 해도 칼 같이 3개의 시나리오를 넣어주던 캡콤이 무슨 바람이 불었는지 시나리오를 2개 밖에 넣지 않았다. 그나마 그중 하나는 좀 긴 편에 속한다고 하는데…. 과연 그럴지? 일단은 각 시나리오의 첫 부분만 살짝 맛보기로 하자.

제 7화 '수몰된 도시로'

바로 이 7화가 다른 부분에 비하면 좀 길다고 하는 스토리. 가족을 구하기 위해 말하는 것과 듣는 것, 그리고 보는 것까지 포기하고 저주받은 가면을 쓰게된 카난은, 고메스에게 이끌려 온 운명의 대지에서 생활하고 있었다. 그럭저럭 큰 탈없이 생활하던 어느날!! 카난은 갑자기 사라져 버리고 마는데…. 이에 운명의 대지의 동료들은 혼자서는 아무 것도 할 수 없는 카난을 되찾기 위해 운명의 대지를 나선다. 귀신의 피가 카난을 부른 것인가? 아니면 저주받은 가면의 시험이 다시 시작된 것인가?

카난이 사라졌다!

카난을 찾으러 가는 일행

제 8화 '기억해내라 파멜라'

달밤. 한 여자와 개 한마리가 온 몸을 검은 천으로 감싼 사내에게 쫓기고 있다. 그리고… 결국 그들은 벼랑에 몰려 떨어지고 만다. 수경으로 이를 지켜보던 반트로스는 고메스와 다른 동료들을 부르려 하지만 마침 운명의 대지에는 아무도 없었다!! 어쩔 수 없이 반트로스 자신이 직접 나서서 그녀를 구해오기는 하는데…. 왠걸, 모처럼 구해준 그녀가 기억 상실증에 걸린 것이 아닌가?! 이래서는 될 일도 안되는 법. 결국, 그녀의 기억을 되찾기 위한 특공대가 조직되어 지상으로 내려보내지는데….

매우 고전적인 상황

가라, 반트로스!!

8화의 인물

이번에 등장하는 인물의 이름은 파멜라. 약관 18세의 미인검사이다. 얼굴도 예쁘고 무예전반을 익히고 있는 실력가이지만, 그런 자신을 더욱 정진 시키는 것 이외에는 관심없다는 외골수적인 면도 있다. 이번 이야기에서는 기억상실증 환자로 등장.

신요소도 추가다!!

아쉽게도 아직 8화에 대한 정보까지는 확실하게 나와있는 것이 없다. 그러나 당장 7화에서도 몇 가지 중대한 추가 요소가 보이고 있으니 그쪽이라도 미리 알아 놓도록 하자.

신요소 - 게이트로 운명의 대지를 자유로이 오갈 수 있다?

이야기가 길어진 만큼, 7화에서는 운명의 대지와의 연계가 상당히 중요한 문제가 되었다(장비를 갈아치운다든지 할 때). 여기서 등장하는 것이 '게이트'의 존재. 이것을 사용한다면, '운명의 대지'와 무대인 바니스 지방간의 왕래가 자유롭게 된다!! 비단 이번 7화 뿐 아니라, 앞으로도 '운명의 대지'를 거점으로 이용하여 보다 장대한 모험을 펼칠 수 있게 되기를 바란다(그건 결국 시나리오 작가의 재량 문제지만).

오, 이것이 게이트?

신요소 - 에리신의 신기술

검기를 내다니? 아머드코어냐?

제 6화에서는 고메스가 원래 있던 '카운터' 말고도 '노발천'이라는 기술을 얻은 바였다. 역시 기계는 마스터를 따르는 모양인지, 이번에는 에리신도 '질풍검'이라는 특수기술을 연습했다. 이 능력은 에리신의 빠르기에 의해 위력이 변화하는 공격기. 근데… 기계가 연습은 제대로 해 낼려나?

신요소 - 신 마법 등장

엘도라도 게이트를 하고 있다보면 고메스 같은 캐릭터의 경우 일부 고급 마정석을 념(念)이 낮아서 사용할 수 없다는 메시지를, 매우 쉽게 들을 수 있었다. 특히 게임화면에서 자주)는 메시지를 제 2권까지 봐야 했었다. 뭐, 고메스야 원래 파워 계열이라 그렇다 치지만 라디아 같이 마정석을 위주로 싸우는 녀석들까지 그런 소릴 들을 수는 없는 일. …. 이 보통일 텐데, 전작 까지는 그렇지도 않았다!! 념이 떨어지는 놈이나 높은 놈이나 위력만 다르고 효과는 같은 마법들만 써대니…. 하지만 이번에는 새로운 마법이 생겨 전국 수백만 팬들의 눈을 즐겁게 해 줄 것이라고 하니 기대해 보자.

오오오…! 이거야말로 겨울에 딱 맞는 기술!

건담 더 넷 배틀

건담, 건담, 건담의 홍수다…. PS2판 기동전사 건담에 이어 여름 발매예정의 지오닉 프론트, 그리고 알파 외전에 나오기로 되어있는 ∀와 X등등… 그런데! 여기, 건담은 건담이되 지금까지의 건담과는 다른 녀석이 나온다! 그것은 바로…

SLG | 반다이 | 발매일 미정 | 가격 미정 | 대응기기 미정

스토리는 당연히 1년 전쟁!

아무래도 스토리의 중후함이나 명전투 등은 1년 전쟁시에 몰려있는 관계로 당연히 스토리는 1년 전쟁이 기본이 된다(훗… 꽃미남 5인 전대나 달빛에 미친 무리들 따위는 하얀 사신과 붉은 혜성의 적이 아니다!!). 게다가 넷 배틀이라는 명제가 붙어있는 관계로 지금까지의 외전 시리즈와는 달리 약간은 대부대를 지휘하는 본격적인 실시간 전술 · 전략 시리즈가 될 것 같다(지금까지의 외전 시리즈라면 DC판 '콜로니가 떨어진 땅에'나 SS판 '전율의 블루'처럼 주인공이 되어 1개 소대의 지휘관 위치에 서는 것이 아닌 듯 하다. 일단 스토리적으로 봐도 이번 넷 배틀은 외전의 한 시리즈임은 분명하니까…).

이것이 문제의 DC판 건담 외전! 이걸 공략한 가토 왈! "아무리 그래도 양산형은 양산형!"

왠지 요즘 짐이 많이 튀는 것 같다

전투를 우습게 보지마라!

당연히 전략 및 전술 시뮬레이션인 관계로 이 게임에서 전투가 차지하는 비중은 실로 대단한 것! 본 게임은 상당히 건담다운 전투장면을 보여 주는데, 그래도 뭐랄까? 역시 스타크래프트의 영향이 크긴 크구나… 라는 것을 느낄 수 있다. 그래도 전 세계의 수많은 건담 팬들에게 건담크래프트의 복사품을 내어놓을 수는 없는 일, 새로운 전투 시스템인 스킬 시스템이 도입되어 있다. 쉽게 설명하자면 본 작품에서 선택 가능한 전투 명령은 총 4가지가 있는데, 이것들을 스킬이라고 한다. 스킬을 사용하면 스택 선두의 단 1대에게만 5턴간 효과가 지속되지는 약간 이상한 것이지만 효과는 당연히 발군이다. 물론 스킬을 사용하지 않아도 전투는 가능하지만 그렇게 된다면 단순한 스타크래프트식 개 싸움이 될 공산이 크지 않겠는가? 이것들에 대한 효과를 설명하도록 하겠다.

화면을 잘 보면 여러 가지 커맨드가 있다. 실시간인 만큼 명령이 있다가는 바로 당한다!

사격	대 MS전 시, 아군의 공격력을 높여 적 MS의 저격을 저지한다.
백병	대 MS전 시, 아군의 공격력을 높여 적 MS의 사격을 저지한다.
저격	대 MS전 시, 아군의 공격력을 높여 적 MS의 백병을 막아준다.
회피	대 MS전 시, 선두기에 근접해 있는 기체들을 일시 후퇴시킨다.

이렇게 서로 먹고 먹히는 스킬을 이용해 여러 가지 효과를 기대할 수 있게 된다(왜… 왠지 카드배틀 게임이…). 어찌됐든 빨리 발매일이 결정되기만을 바랄 뿐이다.

승리는, 사전에 완벽한 준비를 갖추면 얻을 수 있는 덤일 뿐이다!

현재 발표된 자료로는 플레이어에게 지급되는 기체들은 3척의 전함과 9기의 MS(함 1척당 3기… 기렌의 야망이냐?)이다. 이들을 얼마나 효율적으로 이용하느냐가 승리의 관건. 아직 전투모드 이외의 부분에 있어선 완전히 공개되지 않았기 때문에 장담하기는 힘들지만, 아마 실시간이라는 꼬리표를 달고 있는 것으로 봐서는 이동과 준비과정에 있어서도 어느 정도 스타크래프트의 영향을 받지 않았을까 싶다(물론 절대 장담할 수 없다. 워낙 기괴한 아이디어를 잘 내는 반다이인 관계로…). 무엇보다 넷 배틀이 된다는 것은 1대 1의 단순한 대전에서부터 1 대 3, 2 대 2 등의 다양한 상태에서 전투에 들어갈 수 있게 된다는 이야기가 되는데, 이러한 여러 세력들이 적절하게 전략을 짜고 또 아군을 지원하기 위해서는 역시 스타크래프트 방식이 가장 좋을 듯 싶다.

아, 한가지 잊은 것이 있는데, 이 게임은 총 4명의 플레이어가 동시에 플레이 가능하다. 즉, 인터넷을 통해 최대 1 : 1 : 1 : 1에서 2 : 2까지의 대전이 가능하다는 이야기. 물론 기대치에 약간은 못 미치는 숫자이지만 그래도 이 정도면 충분히 즐기고도 남을 만한 숫자. 게다가 넷이 지원되지 않는 유저라 해도 싱글모드를 통해 얼마든지 게임을 즐길 수 있으니 뭐가 어찌됐든 간에 건담 팬들이라면 반드시 사라! 라고 말하고 싶다.

이것이 게임 시스템의 예상도. 6각형 헥스에 전함이 위주가 된 전투라… 뭔가 새로운 감각이다

거함 거포주의의 시대가 온 것이다!!

앞서 이야기했듯 이 게임에선 1척의 전함에 3기의 MS가 배치되는 식의 구성이 될 듯 한데, 이렇게 되면 전함의 중요성이 부각되는 것은 당연! PS판의 G제너레이션 시리즈에서도 그렇지만, 본 작에서도 기함을 지키는 것은 무엇보다도 중요한 일이 될 듯 싶다. 현재 공개되어 있는 함선은 연방의 사라미스, 지온의 무사이라는 순양함 양대산맥 뿐. 그러나 앞으로 페가서스 급이나 잔지발급 등의 함선들도 차례차례 공개될 듯 싶다.

비록 연방군 전통의 '당하기 위한 메카닉' 이긴 하지만 애니 속에서는 50년 이상 현역으로 남아있는 몇 안되는 전함이기도 하다

지온 기동부대의 중핵이 되는 순양함. 함미의 콤사이가 매력 포인트(아닌가?)

Preview

©Victor 2001

FISH EYES

인간이 '물에 사는 동물들도 먹을 수 있다'는 사실을 자각한 이래, 생선들과 인간들은 생존을 건 처절한 싸움을 계속 해 왔다. 한 쪽은 먹고살기 위해, 다른 한 쪽은 먹히지 않고 살아 남기 위해…. 지금이야 각종 문명의 이기를 사용하고 있는 인간들이 압도적으로 편안한 싸움을 펼치고 있지만, 일부의 인간은 아직도 생선들과 정정당당한 싸움을 펼치고 싶어한다. 자, 먼지를 뒤집어쓰고 있는 츠리콘을 들어라!!

빅터 엔터테인먼트 | SPG | 2월 발매 예정 | 5800엔 | 모뎀, 츠리콘, 푸르푸르 팩 대응

무대는 세계다!!

만약 이 글을 읽고 있는 독자가 수천 만원을 투자해서 아마존으로 낚시를 간다고 치자. 주위의 다른 사람… 아니 독자 자신부터가(설령 아무리 낚시를 좋아하는 사람이라도) '그런 멍청한 짓을!!' 이라는 생각을 하게 될 것이다. 사실 정말 그럴 수만 있다면 한 번쯤은 가보고 싶으면서도 말이다. 현실의 벽은 너무나 높다. 직장인이라면 다음 달 급여를 위해 오늘도, 내일도, 그리고 모레도 열심히 회사에 나가야 하고 게임라인 기자라면 땡땡이를 치기 위해 오늘도, 내일도, 그리고 모레도 열심히 철야를 해야한다. 후후후… 하지만 게임기라면 어디든지 갈 수 있다!! 그렇다!! 기왕이면 세계곳곳을 돌아다니는 거다!! 그러니까 FISH EYES를 사라!! FISH EYES의 무대에는 일본도 있고 미국하고 캐나다도 있고 뉴질랜드에 오스트리아는 물론 아마존까지 있다지 않은가 말이다!! 가라!! 그리고 대어를 낚는 거다!!

우오오오!! 아마존이다!! 실러캔스가 살고 있을 지도 모른다아아아~!!

이곳은 미국 어느 구석탱이…

일본…은 그나마 적은 돈과 시간으로 가 볼 수 있겠지?

덤벼라, 생선들아!!

…라기 보다는 이쪽에서 어거지로 시비를 건다는 쪽이 더 맞는 말이겠지? 여하튼, 세계 각지를 돌아다니는 만큼, 어느 정도 상대 생선에 대한 정보를 모아 가는 것이 예의라고 생각한다. 자, 그럼 가 보실까?

산천어

게임내 서식지	일본 중부 이북등
신장	20cm 전후

반점으로 장식된 단정한 모습을 하고 있는, 확실히 급류의 여왕이라는 호칭이 어울리는 동양적인 미어가 산천어이다(…라고 빅터는 주장한다). 서늘한 초봄의 개천에서 하는 산천어 낚시는, 일본에서는 꽤 잘나가는 낚시이다. 우리나라에도 산천어가 살기는 사는 것 같은데….

곤들메기

게임내 서식지	일본 동북부, 북해도등
신장	20cm 전후

위엄있는 얼굴을 하고 있는 곤들메기는 깊은 산 속의 상류지역에 서식하고 있다. 사람이 다니지 못하는 미답의 연못에서 세심한 주의를 기울여 살펴보고 있으면 반드시 그 얼굴을 드러내줄 것이다. 그리고는… 후후후후….

레인보우 트라우트

게임내 서식지	세계
신장	40cm 전후

아메리카 원산 생선으로 유명한 송어. 식용어, 또는 낚시 대상용 생선으로 세계 곳곳에 퍼져 있다. 맛도 그럭저럭 괜찮은 편이라 상업용 낚시터에선 꽤 인기가 있는 편이다. 횟감으로서도 좋은 지는 불명. 원래 잘 생긴 생선이 알고 보면 맛없는 경우가 꽤 된다고 하던데….

블랙 배스

게임내 서식지	세계
신장	40cm 전후

세계 곳곳에서 유명한 아메리카 원산 게임 피쉬. 이 배스를 대상으로한 태클이나 피싱 이론이 따로 개발되고 있을 정도로 인기가 높다. 가장 짜릿한 손맛을 느끼고 싶으신가? 그렇다면 고민할 것 없다!! 이 블랙배스와 싸우는 거다!!

블루길

게임내 서식지	세계
신장	20cm 전후

블랙 배스와 함께 세계 곳곳에 자리 잡고 있는 생선. 배스 낚시의 외도쯤으로 인식되는 경우도 많지만, 녀석과의 거친 싸움도 썩 괜찮은 손맛을 보인다고 한다. 현재 게임 피쉬로서도 각광을 받는 중. 하지만 역시 게임 피쉬로 길러진 터라 맛자체는 그다지 좋지 않다고 한다. 맛도 없는 생선을 뭐하러 잡는 건지 원….

브라운 트라우트

게임내 서식지	세계
신장	50cm 전후

레인보우 트라우트와 함께 현재 세계 곳곳에 유입되고 있는 트라우트 종의 대표 선수. 힘겨운 싸움을 끝내고 나면 그 맛까지도 즐길 수 있는, 더 할 나위없는 타겟이다!! 물론 게임 내에서는 시식할 수 없겠지만…. 그래도 영화 후크(HOOK)를 보신이들이라면 얼마든지 상상 속의 생선을 맛나게 먹을 수 있을 테니 그걸로 OK? …돌 던지지 마요.

블랙 피라니아

게임내 서식지	남미
신장	50cm 전후

아마존을 대표하는 육식어 피라니아중에서도 검은 거체로 압도적인 임팩트를 가진 것이 바로 이 블랙 피라니아이다. 척 보기에도 강렬해 보이는 턱과 이빨이 포인트. 괜히 겟 배스에서처럼 폼을 잡았다가는 손목을 잘리기 십상. 어쨌거나 입질하는 맛만은 최고일 듯. …하지만 이런 놈한테서 견뎌내는 낚시줄이 있을까?

MSR METROPOLIS STREET RACING

현란한 네온사인이 유혹하는 도시의 밤거리든, 고고한 분위기가 풍기는 오래된 도시의 풍경이든, 어쨌거나 이곳이 아닌 다른 곳을 마구 달려보고 싶은 마음이 들었던 적은 없으십니까? 지금 가진 고물차가 마음에 안 들어 미칠 것 같지는 않으신지요? 자, 여기를 주목해 주세요…. 하나, 둘, 셋… 하면 당신이 꿈꾸던 그 거리가, 당신이 꿈꾸던 그 차가 보일 겁니다. 하나, 두울….

Preview

세가 | RAC | 2월 22일 | 5800엔

DREAMCAST

무대는 세계의 3대 메트로폴리스!!

MSR은 리얼하게 시뮬레이트 된 토쿄, 런던, 샌프란시스코의 도시의 도로를 폐쇄하여 만든 서킷에서 행해지는 레이스입니다. 각 도시에 만들어진 코스는 250 종류 이상으로, 테크니컬 코스에서부터 시작하여 초고속코스 까지 다양한 코스가 마련되어있습니다. 여러분께서 각 도시를 묘사한 아름다운 그래픽과 그곳을 질주하는 쾌감을 느끼실 수 있다면 저 NAC, 더 이상 바랄 것이 없겠습니다. 도시 배경은 시간에 따라 변화하오니, 이점 주목해 주십시오.

TOKYO

동경 스테이지에서는 신주쿠, 시부야, 아사쿠사, 이렇게 세 거리가 완전하게 재현됩니다. 타워 레코드나 마루이 백화점에 있는 다이토오리(大通り)와 코우엔 토오리(公園通り)를 잘 살린 숏 코스가 메인입니다. 한 번 가보신 분들이라면 대번에 '아, 거기!!' 라고 알아보실 수 있으실 겁니다. 작은 가게 하나까지 완전히 재현해 놓았으니까요.

가게 간판까지 완전히 재현해 놓았습니다. 알아볼 수 있으신지요?

정면에 보이는 것이 시부야 역입니다

LONDON

두 번째 무대는 런던입니다. 이곳에는 피카디리, 트라팔가, 빅벤, 템즈 강, 버킹엄 궁전, St. 제임스 파크를 중심으로 한 코스가 준비되어있습니다. 물론 거리의 재현도는 동경에 뒤지지 않지요. 급하지만 않으시다면 굳이 빨리 달리실 것 없이 천천히 달리시면서 거리를 감상해 보시는 것도 나쁘진 않으실 겁니다.

어떻습니까, 런던의 거리는?

St. 제임스 파크입니다. 런던에서도 유명한 공원이죠. 피크닉이라도 갈 수 있으면 좋으련만…

SANFRANCISCO

미합중국의 서해양을 대표하는 도시, 샌프란시스코입니다. 본작에는 샌프란시스코의 대표적 관광지로 손꼽히는 피셔맨즈워프를 시작으로, 퍼시픽하이츠등의 코스가 등장합니다. 물론 밤이면 얼마든지 아메리카 특유의 아름다운 야경을 볼 수도 있습니다.

피셔맨즈워프의 야경은 어떻습니까?

저희는 최고의 제품을 제공합니다

본 MSR의 제작진은 아시는 분들은 다 알고 계시는 BIZARRE입니다. 이 BIZARRE라는 집단을 잘 모르시는 분들도 상당수 계시겠습니다. 사실, 이 BIZARRE라는 집단은 PS용 'Formula 1' 등을 손수 제작했던 실력파 집단으로 그들의 3D 기술력은 업계에서는 정평이 나있습니다. 물론, 이번 MSR에서도 그 높은 실력을 마음껏 발휘하였습니다. 거리의 풍경은 물론 자동차의 움직임까지, MSR의 것들은 '진품' 입니다.

많은 기대 바랍니다

세계 유명차를 당신의 손으로!!

지금까지 재현이 어렵다고 여겨지고 있던 오픈카를 드라이버와 함께 재현해놓았습니다. 차의 구동은 물론 오픈카에서만 느낄 수 있는 상쾌함도 그대로이니 마음껏 즐겨주시기 바랍니다. 토요타, HONDA, 마쯔다, 미츠비시, 메르세데스, 피아트, 아르파로메오, 르노, 푸조, 아우디, 로바 MG, TVR, 포드, 오펠, 잔센에 이르는 세계의 자동차 메이커 15사와의 제휴에 의해, 여러분께 전 45 종에 이르는 차들을 선물해드릴 수 있게 되어 기쁘기 그지없습니다.

Kudos를 얻어 새로운 머신을!!

Kudos는 각 레이스마다 받을 수 있는 포인트로 경험값같은 것이라고 보시면 됩니다. Kudos는 레이스마다 정해져 있는 미션을 클리어 하면 받을 수 있습니다. 포인트는 시간이나 접촉, 드리프트 등 레이스의 내용에 의해 변하게 되니 모쪼록 좋은 시합을 펼쳐 주셨으면 합니다. Kudos의 값에 따라 레이스 가능한 코스나 사용할 수 있는 머신이 증가해 갑니다.

아직도 많은 즐거움이 남아있습니다

네트워크로 친구들과 타임 어택을!!

MSR에서는 전 250이상의 코스에서의 타임 어택이 가능하고, 인터넷을 통해 친구와 경쟁하는 것도 가능합니다. 여기에다 고스트 카로 실제로 레이스를 하는 것도 가능합니다. 물론 선의의 경쟁을 위해 인터넷을 통한 레이스의 바로미터(Kudos)의 포인트 랭킹도 실시하고 있습니다. 좋은 경쟁자는 자신을 높이는 지름길입니다. 저희는 귀하와 귀하의 경쟁자 분들이 펼치는 멋진 대결을 네트워크상에서 기다리고 있겠습니다.

벚꽃이 필 무렵…

DC에서 가장 잘 나갈 게임이 무엇인가? DC를 살릴 수 있는 게임이 무엇인가? …라는 질문에 담당은 주저없이 사쿠라대전 3라고 대답할 것이다. 뭐 최소한 담당의 경우는 사쿠라대전 때문에 DC를 산 사람이니까…. 과연 사쿠라대전 3는 꺼져가는 DC의 불꽃에 기름을 끼얹어 줄 수 있는 것일까? (왠지 비참해져간다. 예전에 새턴도 그랬는데…)

글 : 타레 지니

어째서 사쿠라대전인가? ……………………

NAC : 형! 창 밖을 봐요! 눈꽃이 쏟아져요!! (실제의 NAC은 이런 곱상한 말투를 쓰지 않는다)

지니∨스 : 닥쳐! 누가 뭐래도 이번 달은 3월호야! 눈이 내리는 밤길을 연인들끼리 하늘을 쳐다보며 걷거나 하는… 그런 낭만적인 계절이 아니란 말이야!!

NAC : 하지만 벚꽃이 피어서 꽃놀이가는 걸 보고 있는 게 더 배아프지 않나요? 도시락이라든가… 술래잡기라든가… 무릎베개라든가…. 그 다음에 사이좋게 청주 한잔… 그리고 얼굴이 달아오르는 두 사람은 서로를 지긋이 바라보며….

지니∨스 : 괜찮아!! 그때는 5월호라고 우기면 돼!!!!

편집장 : (저쪽에서 가만히 듣고만 있다가 무심한 목소리로) 이번 달은 3월호가 아니라 개편특집호가 나갑니다. 그리고 다음 달부턴 달수를 그 달에 맞추어 나갈 겁니다.

지니∨스 & NAC : ……………….

…그런 이유로 이번 달에는 사쿠라대전 시리즈에 대해 알아보는 시간을 가져보도록 하겠다!!

사쿠라대전 ………………………………

96.9.27 / 6800엔(한정판 8800엔) / ADV

벚꽃이 흩날리는 3월에 발매될… 계획이었으나 제작사들의 고질병인 '발매연기' 덕분에(…라인은 발매연기 같은 거 없나? 그럼 안심하고 마감을…) 벚꽃은커녕 낙엽만 나뒹구는 9월에 발매된 소프트. 일본쪽에서야 이 게임의 호화 스탭들 덕분에 기대를 모으던 작품이었지만 국내에서는 기껏해야 '아아 여신님'을 그린 후지시마 코스케가 캐릭터 디자인을 담당했다는 것 때문에 일부의 후지시마 팬들 & 미소녀 매니아들에게만 '약간의' 기대를 얻었던 작품이었다. 그러던 것이 일본쪽 소프트 인기에서 1위를 계속 차지하고 플레이를 해본 사람들 사이에서도 '재미있다' 라는 평가가 나오기 시작하자 급속도로 게임이 유명세를 타기 시작하였고 급기야 국내에서조차 새턴을 대표하는 게임으로 머리 속에 각인되기 시작했다.

사실 말이 나와서 하는 말이지만 이 게임을 제작한 호화 스탭이란 사람들이 좀 뻔뻔스러운 사람들이어서(1월호 제작사 디비기 참조) 히로이 오지의 뻔뻔한 캐릭터 설정에 아카호리사토루의 뻔뻔한 대사와 타나카 코에이의 뻔뻔한 노래는 처음 이 게임을 접하는 사람들에게 당혹감마저 불러일으키기도 한다(필자도 그랬다). 우리가 늘 유치하다고 재미있어 하는(…) 전대물을 모티브로 '정의는 언제나 승리한다' 라는 테마를 전면에 깐 다음에 실생활에서는 입에 담을 생각만 해도 얼굴이 이탈리언 레드빛으로 도배가 될 유치한 대사들을 내뱉는 주인공들이 득시글한 이 게임…. 결국엔 '가장 진부한 것이 가장 감동적이다' 라는 진리를 새삼스레 느끼게 해준다. 게임에 관한 내용은… 워낙에 유명하고 몇 달 전에 공략까지 나갔으니 생략하기로 하겠다.

이것은 개발단계의 사진들. 글자 폰트나 화면 구성이 실제 발매된 게임과 많이 다르다. 뭐… 본 게임의 매뉴얼에 실린 사진들도 개발단계의 사진들이라(위의 것보다는 조금 더 발전되었지만) 실제 게임과 다른 모습을 보여주고 있다(…)

이 캐릭터를 만들 때의 히로이 오지와 아카호리 사토루 사이의 대화는 상당히 유명하다. '이런 캐릭터를 만들고 싶은데 이름은 사쿠라로 정했다' '그럼 성격은 어떻게 할까요?' '사쿠라다' '………'

이 게임의 한정판은 A타입과 B타입이 있다(…) 뭐. 별다른 차이는 없고 마우스 패드의 디자인이 틀릴 뿐. 사진은 A타입에 들어있는 마우스패드이며 B타입의 것은 패키지의 것과 같은 그림(+코부)으로 되어 있다. ……여기서만 하는 말인데 이 게임의 한정판은 정말 널리고 널렸을 뿐 아니라 (10만장이 한정이냐!!) A타입 한정판의 경우 발매 1년 후에 '한정복각판' 이라고 다시 발매되기도 하였다…(마우스패드에 한정복각판이라고 써져 있다)

한정판에 들어있는 용도불명의 스티커. 특히 오른쪽 상단의 벚꽃잎 스티커는 통짜로 되어있다(어디다 쓰라고…). 아, 캐릭터 스티커는 포켓스테이션용 스티커와 사이즈가 같기 때문에 포켓스테이션 뒷면에 붙여도 되겠다(하고 싶다면…). 이외에도 SS용 마우스가 하나 들어있는데 도키메키 한정판처럼 그림이 있다거나 한 것도 아닌, 그냥 일반 판매용 마우스가 들어있어 조금 원성을 사기도 했다

예전에 모 단행본에서 독자에게 상품으로 걸었던 사쿠라 복장. 제작비용이 35000엔이라는 것은 별도로 치고 무엇보다 성우 요코야마 치사가 실제로 입었던 옷이라는 점에서 그 가치는 이루 말할 수 없는 것이라 하겠다(…무슨 소리야?)

사쿠라대전 한정 파워메모리(4800엔). 그냥 일반 파워메모리에 사쿠라대전 일러스트가 들어있는 인덱스실 하나가 포함된 것으로 가만히 있으면 반이나 갈 것을 '값은 일반판과 똑같다'고 가증스러운 광고를 해대었다

사쿠라대전 하나구미 통신

97.2.14 / 4800엔 / 디지털미디어

원래 게임은 캐릭터 상품으로서의 가치를 지니고 있어야 한다(…고 우려먹기 전문 제작사들은 생각한다). 하물며 미소녀 캐릭터를 앞에 내세운 사쿠라대전이 이런 기본적인 상식을 실천에 옮기지 않을 리가 없지 않은가…. 당연히 사쿠라대전에 등장하는 매력적인 캐릭터들을 이용한 수많은 관련상품들이 쏟아져 나왔고 게임 또한 예외가 아니어서 사쿠라대전의 팬 디스크 격이라 할 수 있는 사쿠라대전 하나구미 통신이 스리슬쩍 등장했다. 이 게임의 장르를 보면… 무언가 수상한 느낌을 지울 수 없는데 아니나다를까 케이스에는 '이 소프트는 게임이 아닙니다'라고 뻔뻔스럽게도 표기되어 있다(…). 게임(…이 아니라니까!)의 구성은 간단히 말해 성우들의 인터뷰(동영상이다… 원래 일반인들에게는 시각적으로 괴로운 부분인데다가 새턴의 동영상 능력이 겹쳐져 가히 물건이라 불리울만한 호러물이 탄생했다) 파트와 '제격구락부'라는 신문을 보는 파트로 나뉘어져 있다. 제격구락부는 게임(…)을 기동시킬 때마다 내용이 랜덤으로 바뀌며 기사를 클릭하면 기사의 자세한 내용을 볼 수 있다(때때로 동영상도 나온다).

게임에 동봉되어 있는 축하카드. '하나구미의 마음을 받아주세요'라고 쓰여있다. 이것을 열면…

성우들이 직접 쓴 캐릭터들의 오리지널 사인이 들어있다

요코야마 치사의 라이브 동영상. 역시 랜덤으로 2가지 중 하나가 나오게 된다

신문 하단에는 광고도 들어있다. 물론 사쿠라대전 관련상품 광고지만…

본체의 내장시계에 맞추어 기동시의 메시지가 바뀐다. 등장 캐릭터는 역시 랜덤

하나구미 대전 컬럼스

97.3.28 / 5800엔 / 퍼즐

세가의 고전게임 '컬럼스'와 (당시의) 히트작 '사쿠라대전'을 퓨전시켰다고 대대적인 광고를 해대던 퍼즐게임. 컬럼스는 국내에서 '헥사'라는 이름으로 알려져 있는 게임으로(원래 헥사는 제작사 이름인데…) 조금 익숙해진 사람이라면 무한히 플레이 할 수 있기에 필자가 군 시절에 종종 즐겼던 게임이다(물론 근무시간에만…. 근무시간이 끝나면 딴 게임들을 했으니까…). 그런 게임을 대전게임으로 만들어 놓았기 때문에 잘하는 사람들끼리 한 번 대전을 시작하면 옆에서 구경하는 사람들은 물론 플레이하는 본인들까지 지겨워서 게임을 하지 못하는 경우가 생기기도 한다(실제로 필자의 경우, 40여분에 걸친 지루한 대전을 벌이다 깜빡 졸아 지기도 하였다). 그래도 워낙에 컬럼스가 괜찮은 게임인데다가 사쿠라대전의 특성을 살린 LIPS 방식의 대전모드도 (밸런스 문제는 제쳐두고) 나름대로 신선하였고 퍼즐이나 스토리모드 같이 혼자서도 즐길 수 있는 모드도 있어 사쿠라대전 관련 게임치고는 최고의 퀄리티를 자랑한다. 다만 캐릭터 간의 대전을 스토리에 끼워 넣으려다보니 스토리 모드에 조금 억지성이 보이는 단점도 있다(캐릭터의 이미지가 많이 무너진다는…).

엔딩의 CG도 왠지 위화감이 있는데…

컬럼스에 들어있는 역시 용도불명의 스티커. 어디서 많이 보던 디자인으로 되어있다

대전모드의 LIPS만은 정말 신선했다

한 번 클리어한 퍼즐은 다시 플레이할 수 있는데 대부분의 경우 클리어를 한 퍼즐은 두 번 다시 건드리지도 않게 된다

이것이 신데렐라 모드의 묘미! 요네다의 신데렐라 모드

알아두면 좋은 비기

① 신데렐라 모드를 플레이할 때 L과 Z를 누르면서 C를 누르면 아야메와 3인랑을 선택할 수 있으며 R과 X를 누르면서 C를 누르면 요네다를 사용할 수 있게 된다.
② 사쿠라대전의 클리어 데이터가 있으면 클리어한 캐릭터 모양의 보석(…정식 명칭은 이건데… 뭐라고 설명할 말이 없다. 그 왜… 컬럼스에서 밑으로 떨어지는 돌맹이를 이렇게 부른다고 한다)을 선택할 수 있게 된다. 또, 전 캐릭터를 클리어했을 경우엔 사쿠라대전 특유의 커서 모양 보석도 선택할 수 있다.
③ 스토리 모드에서 칸나를 골라 스테이지 2에서 아야메와의 LIPS중 '말을 듣는다(言うことを聞く)'를 선택하면 다음 플레이부터 아야메의 시나리오가 추가된다.
④ 스토리 모드에서 아이리스를 골라 스테이지 2에서 요네다와의 LIPS중 '나니와부시(일본식 판소리)를 듣겠다(節曲を聴く)'를 선택하거나 타임오버를 하면 다음 플레이부터 요네다의 시나리오가 추가된다.
⑤ 스토리 모드에서 코란을 골라 스테이지 2에서 삼인랑과의 LIPS중 '데이트를 신청한다(デートに誘う)'를 선택하면 다음 플레이부터 삼인랑의 시나리오가 추가된다.
⑥ 퍼즐 모드에 커서를 맞추고 십자키의 오른쪽과 R, Z를 누른 상태에서 A를 누르면 퍼즐이 40개가 늘어나며 모든 퍼즐을 자유로이 선택할 수 있게 된다.

사쿠라대전 증기라디오 쇼

97.11.13 / 4800엔 / 버라이어티

사쿠라대전을 해본 사람들이라면 다 알고 있는 사실이겠지만 이 게임에서 하나구미 대원들은 평소에 제국가극단이라는 가면을 뒤집어쓰고 가극공연을 한다. 따라서 그것을 그대로 현실에 접목, 성우들이 직접 연기하는 연극 공연을 실시하였는데 이것은 원래 히로이 오지가 게임을 만들 때부터 기획한 것이라 한다. 그 공연을 다시 게임화하여 팔아먹은 것이 바로 이 CDs(2장이니까…)인데 조금 미안했던 모양인지 한 장은 공연, 다른 한 장은 미니게임 모음집으로 되어있다. 공연은… 사진을 보고 판단하자. 필자는 이 게임을 산 다음에 엄청난 컬쳐쇼크를 받아 사흘 밤낮을 끙끙 앓은 후, '나 혼자만 괴롭기는 싫다' 라는 평등주의의 기치를 내걸고 주변의 사쿠라대전 팬들을 모아 상영회를 가져 그들이 두 번 다시 사쿠라대전을 플레이하지 못하게 만드는 쾌거를 이룩해 내었다. 물론 용량 덕분에 모든 공연이 동영상으로 들어있는 것은 아니지만(대부분이 정지화상) 자신이 정말 사쿠라대전의 팬이라고 자부하는 사람들이라면 한 번쯤은 거쳐야 할 시련으로 생각하고 하나쯤 사두는 것도 나쁘지

모드는 상당히 많은 편이지만 다 그게 그거에다가… 결정적으로 처음에 선택되는 모드가 하나밖에 없다는 사실이 우리를 괴롭게 한다

메인 모드인 DJ모드. 듣다보면 가끔씩 몸나듯이 웃기는 내용이 나오기도 한다. 그래도…(중략) 그냥 싼 가격에 자신을 달래도록 하자

않겠다(…이제는 전국적으로 물귀신 작전을 쓰고 있다). 만약 심장에 지병이 있거나 비위가 약해서 이 시련을 감당할 능력이 없는 사람들은 필살 '눈 흐릿하게 뜨고 목소리만 듣기' 라는 편법을 사용해 보시길.

참고로 DC로 발매된 오오가미 이치로 분투기 역시 이런 방식의 게임인데, 이것은 3회 공연 '베니토카게(붉은 도마뱀)'를 베이스로 한 게임으로(…애석하게도, 정·말 애석하게도 2차 공연은 게임으로 나오질 않았다) 다음 달에 아~주 자세하게 게재할 예정이니 다음달 라인을 사볼 사람들은 미리 우황청심환이라도 복용해놓기를 적극 권장한다(원래 이런 특집은 여름에 납량특집으로 실어야 제격이건만…).

게임 쪽은 솔직히 재미있다고는 말못하겠지만 전 캐릭터 클리어를 하면 사쿠라대전 2탄의 예고편이 들어있으니 팬이라면 반드시 플레이를 해봐야 할 듯(…이라지만 이제 몇 달 후면 3탄이 나올텐데…).

물론 캐릭터 상품 광고도 빠지지 않는다

문제의 동영상들… 무비카드를 쓰면 고화질로 볼 수 있는데 그러면 성우들의 얼굴이 더욱 선명하게 나오는 딜레마가 발생하기에 웬만한 강심장이 아니라면 그냥 보는 쪽을 추천한다

사쿠라대전 공연이 워낙에 인기를 끌다보니(어디까지나 히로이 오지의 주장) 계속해서 이런 만행이 이어지고 있다. 이미 5회 공연까지 이어졌다는 사실! 사진은 4회 공연 '아라비아의 장미'이며 1월 현재 일본에서 5회 공연이 공연중이다(제목은 '신춘가요쇼'. 이제는 제목 짓는 것도 귀찮은 모양이다…)

알아두면 좋은 비기

① 전 캐릭터의 DJ를 보면 '필링커플'이란 항목이 선택되는데 여기서 활동사진을 보면 무비가 하나 추가된다.
② 라디오 방송시에 DJ의 곡이 나오는 동안 A나 C버튼을 누르면 화면 아래쪽의 마스코트가 회전을 한다.
③ 필링커플에서 모든 캐릭터와 1번 이상씩 데이트를 한 후, 하나구미 최신정보의 표지 화면을 클릭하면 3개의 미니게임(요네다, 아야메, 3인랑)을 플레이할 수 있다.

마치며…

원래는 이번 달에 모든 사쿠라대전 시리즈를 다 실으려 했는데 원고가 넘친 데다가 3탄의 오프닝을 실어야한다는 담당의 강력한 의견에 따라 페이지 사정상 2부작으로 나뉘어지게 되었다(…사실은 마감을 못 지켰다는 설이 유력하다). 이에 따른 독자들의 정신적·육체적 충격에 '쪼금' 사과를 드리는 바이며 다음 달에는 더욱 멋진 내용으로 여러분 곁으로 찾아가겠다는 믿을 수 없는 약속과 함께 밀린 잠을 청해보도록 한다.

기획 기사 & 신작의 퓨전!

사쿠라대전 3 오프닝 공개

지난 달 DC 기획에서 NAC이 언급했던 사쿠라대전 사양의 DC…. 이것이 어째서 필자의 손에 들어왔는지는 그 누구도 모른다. 본인도 모른다…. 그저 용산에 한 번 갔다 왔더니 내 손에 들려있었다. 이걸로 집에 DC가 몇 대인가…. 어쨌든 이 DC에는 사쿠라대전 3의 오프닝 동영상이 들어있는데 이것이 정말 물건이어서 빈지갑 덕분에 얼어붙은 필자의 마음을 흐뭇하게 해주었다(…라고 애써 자위를 하고있다). 그 감동을 여러분들에게 전해드리고자 이렇게 필름북으로나마 싣기로 하였다.

캐릭터들의 배경 스토리를 짐작하게 해주는 동영상을 시작으로…

보스급(추정) 적들이 하나씩 등장한다. 그런데 이건 완전히 '모여라 꿈동산…' (모르는 독자들은 옆에 나이 지긋한 사람들에게 여쭈어보시길)

오오가미의 멋진 원맨쇼에…(파리 시가지를 완전히 초토화시킨다. 이래놓고 뭐가 정의라는 거냐!)

다양한 적의 유닛들(공략필자는 죽어나겠다…)

최고의 하이라이트는 바로 이것! 물랭루즈의 명물 캉캉쇼! 프레임이 디즈니 애니메이션을 능가한다

에펠탑을 배경으로 서있는 파리화격단

그나저나 이 아줌마는…? 설마 3탄에서 아야메 역할을 대신하는 사람인…가…? 설마…

그래도 서포트 캐릭터들은 메이드 복장♡ 그래! 이것이 바로 태정 사쿠라에 남자의 로망이다!!

2001년 3월 발매 예정! (…이란다)

DREAMCAST

DreamCasters 공화국

-Republic Of Dreamcasters

일러스트 : 신짱

NAC : 형, 머리글 좀 써줘요!

지니어스 : 이 짜샤! 지금 원고 밀려서 정신 없는 거 안 보여? 알아서 써!!

우후, 우후후후… 세상이 어떻게 되려는지… 어찌저찌 하다 보니 지니짱이 돌아와 버렸습니다!! 게다가 DC 공동 담당으로 말입니다!! 모처럼 마음을 다잡고 새해를 열심히 살아가려 했건만……. 어째서, 어째서 하늘은 저를 돕지 않는 것일까요? R.O.D의 운명은 과연 어디로 갈 것인지…. (주위를 둘러보며)……여러분. 지니짱 덕분에 이번 R.O.D 마감이 이틀이나 늦어졌다는 사실, 다들 알고 계십니까?

RH + -R-

To. NAC 선생

(전략)

아아~ 수요일이오. 수요일에는 비디오를 보여준다오. "참 좋은 곳이구나~"라고 했소? 아니요!! 여기는 부대가 아니라 군 병원이란 말이요!! 칙칙하고, 귀신 나올 것 같은, 멀쩡한 사람도 하룻밤에 폐병환자로 만들어 버릴 것 같은 그런 곳이란 말이오-!! 쿠오오~~~ 날o내보내줘~~ 쿠오~~~ 쾅쾅(창살 흔드는 소리). 그런 것이오!! 이곳은 창살과 초병으로 철통같이 지켜지는 군병원인 것이오(거기 당신!! 정신 병동이 아니야!!)!! 흑흑… 이곳에 수감된지도 어언 4주…. 하얀 환자복에 쓰릿빠(이렇게 발음해야 한다!) 질질 끌며, TV를 보며 무표정하게 '하하하…' 하고 웃고 있다오. 어찌된 건지 아시오? 뭐? 궁금하지 않다고 했소? 이런!! 불충한!! 빳다를 대령해라!!!! $%&@#%%&$!!! …그런 것이오… 본인의 오른손이 날아간 것은, 크윽…. 밝힐 수 없는 사고로 오른주먹의 47%가 뭉개지고, '우측 수부 제 4, 5 수근 중수골 파쇄' 라는 선고를 받고 이곳에 수감된 것이오… 쿨럭…. …그 후…. 본인은 차가운 수술실에서 수 시간에 걸친 대 수술을 받았다오…. 오른 손을 수술대에 묶고… 신경을 모두 마비시킨 후…. 손등을 갈라열고… 근육을 절개하고… 인대를 찢고… 드러난 하얀 뼈들을 조각조각 맞추고… 으흐흐흐~~~. 드릴로 구멍을 뚫고… 그리고 어떻게 한 줄 아시오? 한 개, 두 개… 철심을 박은 것이오~~. 우히히히히~~~. 그리곤 휘리릭~ 꿰매 버린 것이오~~. 우히히히히~~..

<퍽!! - 옆에 있던 Riam짱이 빗자루로 후려갈기는 소리>

<↑ 본인의 Support Character임. 메이드 타입의…^^;;>

헉… 이런… 수술 충격에 그만 이성을 상실했소. --;; 암튼, 그런 연유로 이곳에, 이렇게 짱박혀 있다오…. 흐음… 그래서 오른손은 완전히 박살나고~. 덕분에 그림도 못 그리고, 편지도 못쓰게 되었다오(그 더러운 글씨 안봐도 되서 좋다고 했소? 이런!!!). 쩝… 그래서 앞으로 허접하지만 바둥거렸던 그림을 더 이상 보낼 수가 없게되었소… 쓰읍…. 하지만!! 기다리시오!! 본인의 불타는 혼은 이 정도에 굴하지 않소!! 비록 다소(?) 망가져 버린, 거기다가 근육까지도 괴사해 버린 오른손이지만 근성으로 재활할 생각이오!! 안되면 왼손을 훈련해서라도 재기해 보이겠소-!!!! 쿠오오오~~~ 불타오른다아~~~~~~. NAC 선생!! 선생도 기원해 주시오. 내 오른손이 살아나기를!!! 이런! 너무 길지 않은가!! 쿨럭… 이번에는 이 정도로 끝내겠소. 그럼, 새해 복 많이 받고, 뱀의 해이니 만큼, 꽃뱀 조심하시오. (후략)

2001년 1월 3일 -R-

전신마취를 하지 않은 수술이라…. 마룡 상병께서도 참 못할 경험을 하셨군요…. 갑자기 오른 눈을 수술할 때의 기억이 생생히 떠오르는 군요. 눈동자 위로 무언가가 스윽~ 하고 지나간 다음… 눈동자가 안에서 무언가 사악~ 하고 빠져나가더니… 눈 안으로 무언가가 슈욱~ 하고 들어오는… 게다가 볼 수 도 없는 곳에서 들리는 짤깍거리는 소리…. 뭐랄까… 아주 설명하기 힘든 무섭고 더러운 느낌… 이랄까? 여하튼 고생 많으셨습니다. 마룡상병님!! 힘내십시오!! 그 정도는 오히려 근성을 발휘하기 좋은 핸디라고 할 수 있지 않겠습니까? 오른손이 마음먹은 대로 움직여주지 않으면… 마음 먹은 대로 움직이게 하면 됩니다!! 소아마비 환자도 걸어 다니는 세상에, 한 번 그림을 그렸던 손이 다시 그림을 못 그리게되는 일 따윈 말도 안 되는 겁니다!! 정 오른손이 마음에 안 든다면, 왼손도 있지 않습니까!! 마룡 상병님의 불타는 동인 혼, 끝까지 지켜볼 수 있기를 바랍니다!! 저도 꽃 뱀 조심 할 테니까, 마룡상병님도 열심히 하셔서 반드시 부활에 성공하시는 겁니다!!

-P.S 새끼손가락… 걸까요?

-P.S 2 편지를 너무 늦게 보내셔서 CD에 싣기에는 무리가 있었습니다. 대신 여기에 실어드리지요. 손 다치기 전 마지막 작품인데… 죄송합니다.

신짱

TO. 지니짱♡ 쿨럭… 안녕하십니까…. 이제는 잊혀진 인물이 되어버린(쿨럭쿨럭) 신짱(前 열혈신지君)입니다…. 네…. 이제 할말만 하겠다는 일념아래 잡설은 <전략> 이제 고3입니다. 일년만 죽어나갈 친구들에게 응원의 격려를 보내며 그저 미쳤다 생각하고 공부하다보면 철썩 붙는다는 믿음을 가지라고 응원하는 바…입니다(더불어 실기 · 필기 다 죽어 가는 제게도 약간의 응원을♡). 요즘 아니메송 中 도키메키 메모리얼 2 음악을 듣는데 싱글이 참 좋더군요. ADVENTURE랑 SMILE AGAIN인가 그거 부른 사람이 누군지? (하, 한자다…ㅠ-ㅠ) 게다가 뒤늦게나마 엘츠바유 OP에도 빠져 살고(오쿠이 마사미에 허우적대는 중♡) 요네쿠라 치히로는 예전부터 앨범 찾기에 정신 없고 등등…<중략> 어쨌든 이번 2001년은 제게 있어서 상당히 하드한 해가 될 것 같네요(인간도 점점 하드해지는 것이…^_^;). 아아~코야스 타케히토 사마~♡ 러브리 우에다 님~. 그림은…역시 누구라고 얘기해야 이해 가능한 미즈키양임당…(그, 그런 눈으로 보면;;). 마카두 다 떨어지고 컬러잉크의 노가다로 일단 개긴다만 이 악조건이 어디까지 어어질 진 미지수♡ 쿡쿡~. 앗… 그래도 나름대로(…) 길군요

머… 기자님의 편집실력을 믿으면서 이만 신은 물러갑니다…. 안녕히 계시길.

간만에 라인에 돌아왔더니… 이제는 독자들 멋대로 편집이고 뭐고 할 것 없이 전략이나 중략을 구사하는 시대가 되어버렸다…. 예전에 독자의 사연을 마음껏 주무르던 담당의 권한은 어디로 갔단 말인가…. 내가 나비의 꿈을 꾼 것인가, 나비가 내 꿈을 꾼 것인가…. 난 왜 여기서 DC 담당을 하고 있는 건가….

NAC : 그야 형이 DC에 미소녀 겜이 많으니 담당을 하겠다고 자원한 거잖아요!!

지니∀스 : (코야스의 목소리로) 후… 그랬지… 하지만 제군, PS로도 아이시아나 텐타마, 트루 러브 스토리 3 등등이 있단 사실을 잊지 말아주었으면 하는 바이다.

지옥에서 쫓겨난 가토 : …버려 그딴 거….

NAC : 어이, 자네 3월에 나오는 캔버스 산다고 그러지 않았나?

여기서도 꽃거날 분위기의 가토 : …훗. 그건 그거, 이건 이거란 녀석이지….
고라파덕에게 총질하던 제이너스 : 시스프리는???
지니∀스 : (……간만에 라인에 돌아왔건만 남의 코너에 와서 비글거리는 건 여전하잖아… 발전이라곤 모르는 녀석들…)

퓨어 앤젤

지니어스님에게~♡ 복귀 축하드린다뽀로… 지니짱♡ 벌써 새해, …크리스마스'가 어이없이 날아가 버리네요. 사실, 으레 이런 뿌·레·젠·또 날이면 애써 저와의 만남을 기피하던 친구들의 그 숭고한 이상을 잇는 것이 대자연의 순리법칙이요, 호생지덕에 인지상정이겠지만은서두…. 님께서 신년의 시작을 '술·애·기·게·임'과 함께 해야 한다는 소식을 접했을 때의 그 안타까운 감정을 주체할 길이 마땅치 않아 이렇게 나마… 눈치 채셨듯이 한입 머금은 이슬이 영롱한 100엔 짜리 하나를 동봉한답니다. 제가 사흘 낮 사흘 밤을 공양드려 산신령께서 점지해주신 녀석이니(…차마 주웠다는 말만은…) 담에 일본에 가실 때 멋·진·선·물… 부탁해요♡ 웃흥♡(뭐… 건물 한 채 정도…라면 부담스러워서 사양♡) 훗… 뭐니 해도 일단 타 독자들이 부쳐 보내는 100원짜리와는 차원이… 그 격이 다르단 말입니다(쿠쿵!!). 오호호호호훗♡ 이제 세상은 내ㄱ…(이하 자진검열삭감-by '한국공룡심의 협회'). (수십 분 경과…) …해서 이제 뜸했던 지니짱의 기획 기사가 풍성해졌으면 하는 바램이지만… 기억하십니까. 일전에 제 축하와 함께 짤·려·나·갔·던 그… 지난 추억을…. 다시금 그 과거가 지니님의 뉴련을 타고 대뇌에 메아리 친다면 이 편지의 임무는 성공한 셈입니다… 쿡쿡쿡. (중략) 얼마 전에 제법 깜·찍·하·게·도 공부를 한답시고 밤을 샌 적이 있었는데(훗… 보통이죠♡) 이튿날 아침, 비실배실한 상태에서 처음으로 '바꿨어 F(…)'를 마셔봤드랬지요♡ 별 효과는 없었지만, 생각 외로 꽤 맛있었던 걸 보면… 제 몸 속에서도 알 수 없는 에너지… 저주받은 필자의 본능이 용솟음치고 있을지 모를…(이것이 그 유명한 국내판 '마스크맨'의 패러디라는 것을 아는 이가 몇이나 있을까…). 아…아냐… 그럴… 그럴 리가 없단 말이야아아앙♡(?) 그러저러한 연유로 전 이만 학업의 정진에 힘쓰기 위해 열심히 기타연습을…. 아무쪼록 새해 복 많이 받으세요♡ (우리 모두 '김복만' 군에게 가차없는 혜딩을… 받아!! 받아!!)

주 1)크리스마스
'クリス…いきます♡'의 축약표현… 어찌 보면 한없이 위험한 표현
-퓨어 망상의 바다 VOL.2 설록차 제작법 中
제 7권 9장 16791번째 줄에서 발췌…

필자의 조건이라… 한 번 다른 사람들에게 물어볼까요? 개인적으론 '마감을 두려워하지 말아라'가 지론이지만….

NAC : 필자의 조건은 '양심이 없을 것' 입니다.
가토 : 무슨… 기자의 갈굼에도 굴하지 않는다' 겠지….

청춘소년 : 무엇보다도 마감을 위해 데이트를 포기할 각오가 있어야지(뭐 그런 적은 없다만…).
세라송 : 한 번은 세라복을 입어보고… 남들이 던지는 돌에 맞아보자…(때로는 무모할 정도로 도전 의식이 있어야 한다는 말…이라고 주장한다).
시로군 : 일단은… 이빨이 가지런하고 비늘에 윤기가 돌아야겠죠?

…………아무래도 점점 이상해지는군…. 여, 여기서 끝내는 게 좋을 듯….

P. S. 다음 달에는 반드시 이번 달에 빠뜨린 100엔을 동봉하시길 바랍니다♡
P. S. 2 그 공략… 제가 한 거 아닙니다…. 원래 매년 2월호는 제 필자 데뷔 기념월이기에 개인적 정기 휴월로 정해져 있습니다.

마루치

지니어스님~ 냥… 마루치는여 요즘 애니음악에 빠져서 살구 있습니당~. 애니는 보지도 않으면서 음악만 듣구 있어요^^; 흐음… 그치만 왠지 좋네여~. 음악이라는 거…. 하루라도 안 들으면 견디지 못할 거 같아여(그치만 가요는 왠지 싫어여^^;). 그런 이유로 카페를 하나 만들었는데여…. 제가 컴을… 잘 못해서 카페 꾸미는 게 어렵기도 하지만… 재밌어여^^. 회원은… 거의 전부 평소에 알고 지낸 사람들이지만… 같이 모여서 자신들이 좋아하는 음악에 대해서 이야기하구… 자료도 올리구… 카페 만들고 나서 더 친해진 거 같아서 기분좋아여^^(그런데 절반은 유령이예여^^). 참… 어제 눈 무지 많이 내렸져~? 마루치는여 방학하구 계속 아팠기 때문에여, 한… 3주쯤은 집에만 있었거든여. 그래서 눈 내리는 거 제대로 못 봤었는데… 어제는 넘 좋았어요~^^. 눈 정말 많이 내리더라구여~. 한 2시간정도 눈맞으면서 걸어다녔는데여…. 그때는 좋았는뎅…. 역시나 계속 젖은 채로 추운 곳을 돌아다니는 것… 집에 와서 머리 아파서 죽을 뻔했어여^^; 덕분에 어제… 카페 두 번째 정팅… 제대로 하지도 못 하구 나와서 자버렸어여~ ㅠ.ㅠ 머어… 그래두 하룻밤 푹 자구나니까… 다시 괜찮아졌어여^^. 정말… 감기는… 왜 안 떨어지구 계속 붙는 걸까여--;; 다 나은 거 같으면 또 그러구… 체질인가…^^; 흐음… 그나저나… 오늘두 눈이 올까여~? 아격… 창문도 안 열어봐서 모르겠어여^^; 그럼… 잘 지내시구여… 담에 뵈여^^

그러고 보니 저도 카페를 하나 만들었는데… 주인장이 유령인 카페라 사람들이 안 들어오더군요…. 하기야 게임을 하다 막히면 질문을 하라고 했더니 (옆에 앉아있는 NAC을 힐끗 흘겨보며) 'FF의 100보당 인카운트율을 알려주세요' 라든가 '야구권 캐릭터당 승률을 알려주세요' 따위의 질문을 해대는… 너무나 귀여워서 자신도 모르게 때려주고 싶게 만드는 착한 회원이 하나 있어서 말이죠…(NAC을 한 대 때린다) 저도 모르게 유령이 되어 버렸다는….
NAC : FF가 아니야!! FF Ⅳ였다구요!! 게다가 형, 아직 야구권 스페셜~오늘밤은 12회전~ 각 캐릭터당 승률도 안 가르쳐 주셨지 않습니까? 얼른 가르쳐 줘요!!

괘씸한 @

안녕하셨져? 정말 올만입니당…^^; 다시 라인 기자로 자릴 잡으시는 소감이랄까 기분은 어떠신져? 냐하하… 전 구냥 죽은 듯 잠적해 지내려했었는데, 뻔뻔스럽게 이렇게 다시 면상을 들이밀게 되는군엽. 다시 한 번 더 예전의 새턴의 기상(?)을 드높일 수 있게(?)되길 빌겠구엽, 지니어스님의 그 한정판의 신화도 계속되길 빌겠습니다 그려… 핫핫

핫…(근데, 좀 구경만이라도 어케 안될까나아~^^;). 자아~ 그럼 죽지 않고 다시 돌아온 제가 지니어스님의 재기를 축하하는 겸 겸사겸사 미소녀 한 개(?)를 보냅니당… 큐큐~ 구럼 담에 또… 꾸벅~~~m(_ _)m

제가 새턴 담당을 맡았을 때 이미 새턴은 미소녀 게임기의 칭호를 얻고 있었죠. 지금은 DC가 새턴의 뒤를 충실히 이어나갈 조짐을 보이고 있군요(NAC이 들으면 안 되는 위험발언이긴 하지만… 사실은 사실이니까…). 희한하게도 세가하면 절대 미소녀하곤 관련이 없을 듯 한데 이상하게도 새턴이건 DC건 미소녀 게임들이 많이 꼬여드네요. 한정판도 훨씬 많이 나오고…(것두 정말 쓸데없는 것들만…).

NAC : 아니야!! DC는, DC는!! 그런 게임기가….
지니∀스 : 후후후후… 미숙한 녀석!! 이번 달 DC신작만 해도 미소…
NAC : 형, DC특집 마감 어제였던 거 기억하시죠?
지니∀스 : ………후후후후후. …후후후후.

FANTA

꺄울!! 안냐세여 NAC 기자님. fanta 이렇게 인사 올립니다…. 연초부터 누드(?)를… 그려서 죄송(죄송할 일인지 기뻐할 일인지는 두고봐야 할 일이지만) 마땅히 그릴 것이 없어서… 하핫~. 2001년입니다. fanta도 나이 한 살 더 먹었고 NAC 기자님 역시 한 살 더 드셨군요…. 전 뭐 변함 없이 잘 지내고 있죠…. 이리 뒹굴… 저리 뒹굴… 거리면서 말입니다. 2001년에도 변함 없는 FANTA(대문자 소문자 왔다갔다 거리네~) 약속드리며 횡설수설 편지의 포문을 열죠(펑).

때는 2000년 12월 25일. 쿠리수마수…. 크리스마스엔 한 번도 시내에 나와 본적이 없는 FANTA는 그 물밀 듯이 밀려오는 인파들을 보고 입이 떠억~ 벌어졌습니다. 웬 인간덜이 그리도 많은지 거기다 8/10은(약분해서 4/5는) 커플들이더군요…(아쉽게도 폭탄은 못 설치했습니다. 무기고 점령에 실패한 까닭으로… 동지들이여…) 어쨌든 친구 3명과 시내를 돌아다니다 오락실에

들른 FANTA와 일당들…. 저를 제외한 3명의 인간들은 오락의 고수들로서, 특히 그중 한 명은 오락의 초절정 슈퍼급 고수였습니다…(아케이드만 말이죠). Come on Baby를 신나게 두들겨 대던 녀석들은 대전 액션 쪽으로 기웃거리더군요…. 셋다 몇 달 동안 오락기 근처에도 못 가봤으니 게임에 굶주려있을 때였습니다(수능이 끝난 뒤엔 친구들끼리 모여 논다고… 게임을 멀리 하고 있었고…). 한 편에서 대학생으로 보이는 남자가 먼저 하고 있길래 다른 쪽에서 연결을 시켜서 Play를 시작했죠. 그 쪽은 Random으로 무기를 쓰는 아저씨…(제가 캐릭터 이름을 모릅니다 잘…) 글구 이쪽은 액꾸눈의… 그~ …(역시 이름을… 핫·핫·핫…). 한번 더 연결을 시켰죠. 역시 졌습니다. 틴구의 연이은 패배로 인해 복수를 다짐하던 L씨가 그 다음 도전자였습니다. 또… 졌습니다. 이번엔 한 때 고수였던 O씨가 도전했습니다. 선대편의 전리품은 점점 늘어가고… 6번을 패배한 그들은 다른 캐릭터로 도전…. 드디어 그를 꺾고야 만 것입니다. 그러나 상대편도 또 다시 연결을 시도해서 기어이 그 캐릭터도 꺾어버렸습니다. 그러나 한 번의 승리에 만족한 그들은 더 이상 연결시키지 않고(실은 두 번 더 도전했지만) 유유히 물러갔습니다. 참 웃기는 녀석들이죠. 저는 유혈사태라도 행여나 벌어질까 가슴 졸이며 게임을 관전했습니다만…. 케헹~ 초절정 고수였던 O씨는 한 때 소울 엣지의 달인으로서 무림을 평정했으나 연습 부족으로 깨지고…(참고로 상대방을 이긴 건 Y씨입니다). 역시 피나는 연습이야말로 고수로 가는 지름길(이미 지름길은 아니지만) 이란 것을 깨닫게 해준 사건이었습니다….

에구… 써놓고 보니 상당히 말이 많았던 것 같습니다. …하~!! 어쨌든 화랑님과 자치구의 파이널 퓨전을 축하드리면서 fanta의 편지는 이만 물러갑니다…. 늘 건강하시고 힘찬 NAC 기자님 되시길 바라면서!! (하략)

오오오… 크리스마스 말입니까? 전 그 때 정말 무슨 일나는 줄 알았지요. 한 일주일전쯤부터 길거리에 나 다니는 것들한테 저주를 걸겠다, 모모 여관에 설치할 폭약 제조법을 알아냈다(사실 폭약이라는 게 만들기가 그렇게 어려운 것은 아닙니다. 그리고 폭약만 만들어놓으면 폭탄을 만드는 것도 그렇게 어렵지 않구요), 25일 밤 전국적 연쇄 폭발이 일어나면 범인은 나인줄 알라… 등등의 눈물겨운 사연들이 들어오질 않나…(심지어는 가토까지 '서교호텔을 폭파하겠다'는 실없는 소리를…). 오죽하면 크리스마스 이브날 밤 혼자 게임을 하고 앉았다가 분을 못 이겨서 남의 일년 전 공략 원고를 가지고 사람을 갈구는 인간(지니 vs 당신 말입니다!!)까지 있겠습니까? 일설에 의하면 이날 하루를 위해 그는 그 게임을 일주일간 분석했다고 합니다. 그것도 밤낮으로…(평소에 원고를 그렇게 써보지).

그 중에서도 가장 예술이었던 것은 '화이트 크리스마스가 되면 손목을 그어버리겠다' 며 발광을 하던 제 친구 김모군. 결전의(?) 24일 새벽, 인천에서는 아예 눈보라가 몰아쳤습니다.(--;) 그래, 혹시나 해서 밤새도록 전화 걸었는데 한 번도 받지 않았습니다!! ……나중에 알고 봤더니 그날 밤 김모군은 홧김에 주위의 솔로들과 거나하게 한 잔 하고 나서 사고를 치느라 전화를 꺼두었다는군요…. ……아마 지금쯤(1월 14일 새벽 4시) 여자친구와 화목한 단잠을 자고 있는 지도 모르겠네요 (제길~ 나도 자취하고 싶다). 듣자하니 지금은 신변의 위협을 느끼고 있다고….

……흠흠. 세상이 각박해 지니까 모두가 곁에 있어줄 사람을 원하는 것 같기는 한데…. 원래 수요가 많아지면 공급이 딸리는 게 자본주의 사회 아니겠습니까. 우리모두 그러려니 하고 삽시다. 남자 친구건 여자 친구건 언젠가 인연이 되면 건지는 거지요 뭐. 안 그렇습니까?

林태운

경찰관-신주쿠 24시-가 재미있더군요! 일주일 전에 주머니가 텅 비도록 경찰관 노릇을 했더니 다리가 맛이 가서 오늘에서야 비로소 회복했습니다. 역시 경찰관 아무나 하는 게 아니더군요. 음… 북두의 권도 그렇고 경찰관도 그렇고, KAMEX에 전시된 수많은 체력단련계 게임들도 그렇고…. 아무래도 십 년 전에 예상했던 대두 외계인같은 미래인의 모습은 기우였던 것 같습니다. 전 인류가 하루에 북두의 권 한 판만 때려 줘도 대두 외계인은 면할 수 있다고 봐야겠죠. 겨울이라고 얼어 있지 말고 운동합시다. 운동. 웃~샤~(이불을 펴고 자리에 눕는다).

P. S. 댄스 매니악스, 경찰관, 북두의 권도 가정용으로 이식할 수 있겠죠? 코나미를 믿어도 될까요? (하긴 집에서 드럼 칠 거라고 누가 믿었겠습니까!)

아마도 10년 후에는 머리만 움직이는 게임이 나오게 되고(예를 들면 매저키스트를 위한 체감형 두더지 잡기라든지…) 그 결과 대두형 인간들이 속속 출현하지 않을까요? 모두 두 눈을 감고 1분간 대두형 인간들만 바글거리는 게임센터를 상상해봅시다.

그런데… 지금까지 코나미 체감형 게임은 DC랑은 너무나 상성이 안 좋았는데… 과연 DC로 이식이 될는지….

강·산·군

자치구 NAC에게. 크윽, 나두 드뎌 이런데 손을 대고야 마는 구나. 이 떨림은 뭐지…. 일, 이 병 때는 꿈도 못 꾸던 일이 상병이 되고서는 가능해 졌습니다. 가메리네를 볼 수 있게 되었거든여. 역쉬 짬은 먹을수록 좋당. 근 1년만에 보는 건가, 쉔무를 PLAY 하던 중 끌려왔는데…. 좀 많이 변한 것 같네. DC 전선이 그 때도 좀 불안했었는데 이젠 좀 무너지는 것 같은 느낌이…. 어차피 세가 추종자인 나로선 변하지 않지만. 소닉 2, 사쿠라 3, 판·온… DC는 이대로 무너지지 않는닷!! GO GO!!

겜 라인에 실리는 군바리들을 읽다 보면 참 세상은 넓고 군대도 가지가지구나를 느낍니다. 제가 있는 곳만 해도 일·이병이 책이라는 물건에 손을 대는 즉시 싸늘한 분위기와 날아오는 슬리퍼. 바로 이어지는 대갈 박고 전진. 한 마디로 머리에 칼 맞지 않는 이상 불가능. 겜기를 몰래 가져와 숨겨서 한다는 건 말년 병장 카드로도 불가능. 여기처럼 강원도 최전방 GOP 부대 60밀리 박격포나 들고 다니는 人한텐 꿈같은 얘기 일 뿐. 이 쪽은 겜인생의 무덤입니다.

뭐 공군처럼 외박을 자주 나가긴 하나 휴가를 자주 나가나(휴가 못 간지 현재 5달째. 현재 G.O.P에 있어서 내년 봄까진 휴가 X), 글타고 TV를 잘 보나(KBS, MBC 밖에 안나옴. 언제부터 울 나라가 채널이 2개 밖에 없었나) 신문을 보나 라디오를 듣나(국방일보와 국군방송 뿐). 세상과의 단절, 그게 강원도 전방부대의 현실입니다. 컴으로 DDR을 하고(여긴 486이닷!) P.X에 오락기가 있고 이런 건 그야말로 딴 나라 얘깁니다. NAC는 어떤 곳에서 생활했는지…. 아~ 1차 휴가 때 하다가 만 JET SET RADIO하고 싶당. 그란디아 2는 끝장 봤는데 철야 정신으로 붙잡는 바람에 남는 게 없당. 음 첨 보내는 편지니 짧게 쓸랍니다. 담달에 또 보내져. 그럼 이만.

강산군 독자님 말씀이 맞아요. 세상엔 정말 별의별 곳이 다 있습죠. 마, 맞다! 얼마 전에 라디오에서 도저히 이해할 수 없는 직장에 대해들은 기억이 나는군요. 아마 까르푸라는 프랑스 유통사의 한국 지점에 관한 방송이었을 겁니다. 거기 직원들은 매일 오후 6시만 되면 칼 같이 퇴근을 해야 하고, 격주로 토요일을 쉰다고 합니다. 정말 놀랍지 않습니까? 하지만 아직 놀라면 안됩니다. 더 경악할 만한 사실이 있기 때문이죠. 글쎄, 연장근무를 하고 싶거나 휴일에 출근하고 싶은 사람은 따로 서류를 제출하여 검토를 받아야 한다는 것 아니겠습니까?! 세상에… 뭐 그런 회사가 있는지 모르겠습니다. 그 회사는 밤새는 재미도, 휴일에 아무도 없는 사무실에서 혼자 작업하는 재미도, 마감에 임박했을 때 미친 듯이 원고를 갈기는 재미와 스릴도 없겠죠? 그렇죠? 그렇죠? 그렇죠?

지옥에서 쫓겨나와 라인을 떠돌던 가토 : 그런 족(ZOCK라니까…) 같은 회사를 봤나….

NAC : 그치, 그치?

웬지 슬퍼지는 하루로 군요….

PS CARROT 본점

본격적인 겨울날씨를 맛보기에는 조금 늦은 때가 아닐까 생각합니다. 이제 곧 2월입니다. 추위는 비록 완전히 가시지 않을 날씨이지만 독자 여러분 주위사람의 따뜻한 마음씨가 있다면 추위쯤이야 웃으며 등뒤로 흘려버릴 수 있지 않을까요? 이번 달은 포근한 소꿉친구의 따뜻한 마음을 담아 아카리양이 여러분께 발렌타인 초콜릿을 드립니다(담당은 기념으로 투하트나 한번 더 해야…).

담당 : 이규석 기자

음… 새로운 해가 시작되었고 또 한 살의 나이를 먹었다. 라인도 대대적인 조직 개편을 통해 새로운 모습을 독자들에게 보일 수 있도록 많이 노력했는데, 과연 독자들의 반응은…. 그 동안 내리지 않았던 눈이 한 번에 많이 내린 폭설 때문에 많은 사람들이 고생했을 터인데, 독자들은 별 일이 없으셨는지. 필자는 빙판 길을 걷는 게 싫어 두문불출 게임만 하면서 지냈다. 집에서 기르는 강아지가 자꾸 달려들어 좀 귀찮긴 하지만, 그래도 함께 생활하는 동물이 있어 공략하는 긴 밤이 외롭지 않았다. 독자 여러분들도 방학이니 집에서 생활하는 시간이 많아질 터, 동물을 길러보는 건 어떨까? 고양이도 한 마리 집에서 기르고 싶은데….

아! 그러고 보니 2월 14일이 가까워지고 있다. 해마다 이 날에 뿌듯한 만족감을 느껴왔지만, 올해에도 그럴 수 있을지는 솔직히 확신이 서지 않는다. 음… 잘 되야 될텐데…. 자! 다시 집으로 돌아가 다음 게임을 시작하자구!!!

일러스트 : zinno

부담당 : 송찬용 기자

플레이스테이션&2 순위

1	PS	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	11월 30일	6800엔
2	PS	월드사커 위닝 일레븐 2000	코나미	SPG	8월 24일	오픈가격
3	PS	스맥다운 2	THG	SPG	11월 20일	$36.99
4	PS2	철권 태그 토너먼트	남코	FAG	3월 30일	6800엔
5	PS2	바운서	스퀘어	ACT	12월 23일	6800엔
6	PS	파이널 판타지 IX	스퀘어	RPG	7월 7일	7800엔
7	PS	록맨×5	캡콤	ACT	11월 30일	5800엔
8	PS	드래곤퀘스트 VII	에닉스	RPG	8월 26일	7800엔
9	PS	수퍼로봇대전α	반프레스토	SLG	5월 25일	6980엔
10	PS	북두의 권	반다이	ACT	10월 26일	5800엔
11	PS	철권 3	남코	FAG	98/3/26	5800엔
12	PS2	DOA2-HARDCORE-	테크모	FAG	12월 14일	6800엔
13	PS	헌터×헌터	코나미	RPG	11월 2일	오픈가격
14	PS	다이노 크라이시스 2	캡콤	AAVG	9월 13일	5800엔
15	PS	블랙 매트릭스 크로스	NEC	SLG	12월 14일	6800엔
16	PS2	7(SEVEN)-몰모스의 기병대-	남코	RPG	12월 21일	7800엔
17	PS	건퍼레이드 마치	SCE	SLG	9월 28일	5800엔
18	PS2	진 삼국무쌍	코에이	ACT	8월 3일	6800엔
19	PS	더 킹 오브 파이터즈 99	SNK	FAG	3월 23일	5800엔
20	PS	철권 2	남코	FAG	96/3/29	5800엔

Preview

귀무자

PS2 드디어 발매일이 가까워온 PS2의 최대 기대작중의 하나인 귀무자. 그동안 장르조차 미정이었던 이 게임이 우리에게 어떤 재미를 안겨줄까 기대가 되지 않은가? 화려한 칼부림을 좋아하는 유저라면 주저 말고 체크목록 1호로 올려두자.

캡콤 | ACT | 1월 25일 | 7800엔

주인공을 막아서는 적

오다 노부나가(織田信長)

천하를 손에 쥐기를 꿈꾼 남자. 그는 지금도 일본의 무사상으로 인정받고 있는 남자이며 우리나라에서도 일본의 전국시대에 대해 조금이라도 아는 사람은 누구나 좋아하는 인물이다. 게임에서 그려질 그의 진정한 목적은?

키노시타 토키치로(木下藤吉郎)

노부나가의 심복부하. 게임 상에서 그는 토요토미 히데요시(豊臣秀吉)의 젊은 시절로 묘사되고 있다. 노부나가에게 충성을 다 하고 있는 것처럼 보이긴 하지만…. 사마노스케에게 괜히 친한 척 하면서 접근하는 것이 수상하다.

이런 타입이 좀 밥맛없는 녀석이긴 하지

길덴스탄

생긴 것에서부터 괴기스러움을 풍겨오는 그는 인간인가 마물인가? 과거에 노부나가를 만난 일이 있는 듯하며 그가 수족으로 부리는 레널드를 각성시킴으로서 사마노스케를 괴롭힌다. 역시 귀찮은 녀석이 될 것 같은 예감이….

촉수와도 같은 2개의 뿔. 저기에 한 대 맞으면 최소한 사망이겠지

CHECK

위에서 설명했듯이 한 레널드라는 마물은 그의 강력함으로 주인공 사마노스케를 상당히 괴롭힐 듯 하다. 이러한 강적이니 잠시 자리를 내서 그의 강력함을 한번 알아보도록 하겠다. 미리 알아두면 그에 대한 준비도 철저하게 할 수 있을테니.

1. 긴 리치

남자의 로망은 촉수라고 말하는 독자는 건전 청소년잡지 게임라인 말고 다른 잡지를 보도록. 레널드는 긴 리치의 양손을 이용해서 사마노스케를 괴롭힐 듯 하다. 이것에 대한 대처법은 역시 손을 뻗었을 때의 빈틈을 노리는 것일 터이다.

정면으로 승부하면 이렇게 크게 얻어맞으니

손을 뻗는 순간 옆으로 회피하여 그 틈을 노리는 것이다

2. 늘어나는 손

원래 긴 녀석의 손이 늘어나기까지 한다. 늘어난 손에 잡히면 사마노스케는 움직일 수 없게 된다. 이럴 때는 물론 패드에 땀나도록 연타하여 벗어나는 수밖에 없을 테니 준비운동 해두자.

이런 잡혀버렸다

레널드는 사마노스케를 잡아서 끌고 온다. 다른 한 손에 얻어맞기 전에 풀어버리자

3. 지면을 이용한 트릭

간단히 스타크래프트의 성큰 콜로니 원리라 생각하면 된다(이녀석 별걸 다하네). 녀석은 긴 손을 땅에 푹 담구었다가(?) 기습적으로 사마노스케의 발을 잡는 공격을 사용한다. 그리고 다른 손을 뻗어서 공격할 것 같은데….

위로 날아오는 공격에만 신경쓰다가는

이렇게 발목을 잡히기도 한다. 긴장을 늦추지 말자

배경들을 빼놓을 수는 없다

게임의 분위기를 고조시켜주는 것은 역시 배경. 전국시대를 배경으로 하는 게임이니만큼 그 시대를 반영한 것들이 다수 등장한다. 가끔 너무 오버하는 것이 아닐까 하는 생각이 들 정도의 것도 있지만 그 정도야 분위기 띄워주는 셈 치고 봐주도록 하자. 하지만 누가? 무엇을 위해 이러한 것들을 장치해 놓았을까….

어느 문 앞에 서있는 사마노스케. 그 문은 강력한 영들에 의해 봉인되어 있다

엄청나게 큰 단두대가 사마노스케의 앞을 가로막는다. 이런 것이 왜 성내에 달려있는 거냐

바닥에서 천장까지 솟아있는 이 녀석들은 두동강이 내기만 하면 만사 OK이려나

소름끼치는 연출

아무래도 바이오 해저드가 최초에 써먹었던 연출기법이라는 생각이 들긴 하지만 돌발적으로 적들을 출현시킴으로서 플레이어에게 놀람, 공포 등을 가져오게 하는 이벤트(?)역시 귀무자에서도 사용되고 있다. 간단하게 사진으로 확인해보자.

테나가(手長)라는 적들이 유리관속에 봉인되어 있다

그런데 갑자기 유리관이 깨지더니

사마노스케를 향하여 공격을 가해온다. 위기상황

카에데도 조작이 가능하다

사마노스케를 보조하여 도와주고 있는 여닌자 카에데를 플레이어가 조작할 수 있다는 정보가 입수되었다.

사마노스케와 카에데를 번갈아 조작하며 스토리를 진행해나가는 것은 물론이겠지만 임의로 두 캐릭터를 바꿔가며 플레이할 수 있는지는 아직 불명. 하지만 그녀의 빠르고 화려한 움직임을 플레이어가 직접 손으로 이루어낼 수 있다는 사실만으로도 기대도는 3배 증가! 그러한 카에데로 할 수 있는 기술들을 간단하게 알아보도록 한다.

기본무기가 되는 코다치(小太刀)

리치는 짧지만 속도가 빠르기 때문에 빈틈없는 연속기술을 구사할 수 있는 코다치를 카에데는 주력 무기로서 사용한다. □버튼을 연타하는 것만으로도 화려한 연속기를 감상할 수 있다.

코다치가 하늘을 가를 때마다 적의 피가 뿜어져 나온다

쿠나이

수리검의 일종인 쿠나이를 이용하여 원거리에 있는 적을 노리는 것도 가능하다. 하지만 개수에 제한이 있기 때문에 반드시 사용해야 할 때를 잘 판단하여 효과적인 게임진행을 하도록 하자.

개수에 제한이 있다는 것은 언제나 마음아프다

발차기

코다치와 병행하여 잘 사용해야 할 기본공격중의 한가지이다. 사마노스케의 그것도 마찬가지이지만 적을 멀리 날려버릴 수 있다는 특징이 있기 때문에 적이 많을 경우에는 적절히 섞어서 사용하는 것이 중요할 듯.

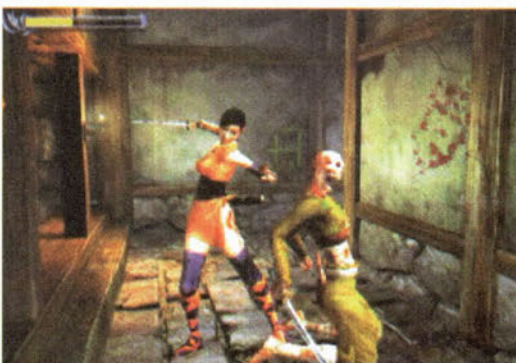
발차기에도 섬광이 일어나다니… 철권이냐?

추격타

귀무자는 쓰러진 적에게 추격타를 가함으로서 추가 대미지를 주는 것도 가능하다. 방향키와 조합함에 따라 추격타의 종류와 위력이 달라지는 것도 체크해두어야 할 사항.

맞은 것도 억울한데 누워있는 애를 또 때리냐

필살기

천주 시리즈에서도 사용하는 것이 가능한데 다름 아닌 적의 뒤로 돌아가서 순식간에 목을 따는 기술이다. 일격에 적을 죽일 수 있다는 점에서는 매력적인 기술이긴 하지만 적의 뒤를 잡는다는 것이 쉽지만은 않다는 것을 생각해 볼 때 그만큼의 위험감수는 해야 할 것이다.

피가 벽으로 튀는 연출도 천주에서 선보이긴 했었지만…

PS & PS2

Preview

바이오 해저드 -CODE:Veronica

PS2 전달DC 신작에 소개가 나가긴 했지만 새로운 정보도 들어왔고 해서 새로운 기분으로 PS2 신작에도 페이지를 할애하기로 결정하였다. 완전판 이라는 이름하에 울궈먹기를 감행하는 것을 원래는 좋아하지 않지만 PS2로 맛볼수 있는최초의 바이오 시리즈이니 참을 수 밖에.

캡콤 | AAVG | 3월 22일 | 가격 미정

루머에서 현실로 다가온 PS2이식

필자가 베로니카의 PS2이식루머를 들었을 때에는 그다지 믿지 않았었다. PS2로 이식된다면 베로니카의 다른 버전이 이식되지 않을까 해서였다. 하지만 그것은 캡콤을 너무 과대평가한 것이었다. 캡콤은 '완전판'이라는 조그만 부제를 달고 결국 PS2로 베로니카를 이식하는 것은 물론 DC로도 다시 이식하려 하고 있는 것이다. 베로니카를 해보지 않은 유저라면 기대할 만 하겠지만 이미 DC로 해볼만큼 해본 유저라면 그 상술에 다시 한번 감탄하게 될 듯.

이 화면을… 이미 본 사람도 많을 텐데…

베로니카만의 특징

이 글을 읽는 독자가 DC판 베로니카를 구경하지(혹은 플레이 해보지) 못했다는 가정을 해본다면 베로니카는 그 동안의 바이오 시리즈에 비해 비약적인 발전을 해있다는 것을 알 수 있다. 베로니카를 모르는 유저들을 기준으로 하여 그 동안의 PS판 바이오 시리즈와 베로니카의 차이점을 설명하도록 하겠다.

1. 라이터의 효용성이 늘어났다

이전까지의 바이오 시리즈에 있어서 라이터는 단순히 무언가에 불을 붙이는 용도로밖에 사용되지 않았었는데 베로니카에서는 라이터 자체만으로도 어두운 곳을 밝히는 데에 사용할 수 있게 되어있다. 그밖에 빛을 싫어하는 박쥐를 쫓아낸다든지 불을 밝혀 아이템을 식별한다든지 여러 가지 용도로 사용이 가능하다.

박쥐의 습성을 게임에 반영시킨 것이겠군

라이터를 끈다고 해서 아이템이 없어지는 것은 아니지만 편리한 기능임엔 틀림없다

2. 배경도 공격에 도움이 된다

바이오 해저드 3에도 존재하는 시스템이긴 하지만 드럼통등의 폭발물을 쏘아서 그 폭발의 위력으로 주위의 좀비들에게 큰 대미지를 줄 수 있는 시스템이다. 하지만 바이오 3에서는 없었던 특이점으로 베로니카에서는 폭약을 지닌 좀비를 터트림으로서 주위의 좀비를 몰살시킬 수 있는 등 그 호쾌함이 더욱 증가해 있다.

총탄도 절약하고 좀비도 몰살시키고 거기에다가 쾌감도 만점

3. 조금 더 똑똑해진 좀비

그 동안의 바보 좀비는 플레이어가 계단을 이용하여 내려가거나 올라가면 더 이상 따라오지 못하였었는데 이번에 아이큐가 5~6 정도 상승한 덕분인지 플레이어를 따라 계단을 사용할 줄도 알게 되었다(좀비에게도 학습능력이 있다는 학설을 주장해도 되겠다).

그래도 워낙 느려 터져서 내려오다 죽는 일이 다반사다

새로워진 오리지널 이벤트

이 부분에 대해서는 저번 달의 DC 신작에 자세하게 나와있으니 생략하도록 하는 대신 몇 가지의 자료사진으로 그 이벤트 설명을 대신해보겠다. 원작의 팬이라면 이 새로운 이벤트들을 가장 기대하고 있지 않을까?

클레어를 쓰러트리고 위풍당당하게 다가오는 웨스커. 18금이었다면…

얼씨구 점점 더… (진짜 이 장면들만 보면 18금인줄 알겠군. 배경도 딱이네)

웨스커에게 덤벼보지만 처절하게 얻어터지는 크리스씨

예약특전도 존재한다

바로 이것이다. 바이오 해저드 팬(특히 웨스커 팬)이라면 필수품목

최근의 왠만한 게임이라면 꼭 하나씩 존재하는 예약특전. 이번 베로니카 완전판도 예외는 아니다. 바이오 해저드 시리즈는 이번 완전판의 발매일이기도 한 3월 22일에 발매 5주년을 맞게 된다. 이런 5주년을 기념하여 이번 완전판을 예약하는 유저들에게 기념 DVD인 '웨스커 레포트'를 준다. 이 DVD안에는 웨스커가 바이오 해저드 시리즈의 역사를 레포트 형식으로 소개해주는 코너를 시작으로 개발자의 인터뷰, 프리미엄 영상집 등 바이오 해저드의 팬이라면 반드시 소장해야 할만한 것들로 가득 차 있다. 여건이 되는 유저들은 어서 예약을…

토로와 휴일(가제)

PS2 포켓 스테이션의 발매와 동시에 등장하여 이제는 소니의 대표 마스코트가 된 토로. '어디라도 함께'의 후속작으로서 이번에 PS2로 등장하는 토로와 휴일은 과연 얼마나 PS2의 기능을 살리며 토로의 귀여움을 선사해줄지 궁금하기만 하다.

SCE | ETC | 봄 예정 | 가격 미정

토로와 함께 보내는 휴일

전작에는 토로와 함께 생활하면서 단어를 가르쳐주며 일정한 기간을 보내는… 그야말로 별 목적없는 것이 이 게임의 목적이었다. 하지만 전작의 경우는 무대가 거의 집안이었던 것에 비해 이번 작품은 한적한 시골마을을 배경으로 하고 있으며 그 마을 전체를 돌아다닐 수 있게 되어있으며 플레이어는 이 마을에서 토로와 함께 즐겁게 생활하기만 하면 된다.

Play Station 2 Party에서 발표된 토로와 휴일. 토로 코스프레도 있었다…

PS2로의 파워 업

배경만 실사인데 이 정도로 실사 거부증을 일으킬 사람은 설마 없겠지? 일단 토로가 귀여우니 용서해주자

이런 게임에서 얼마나 높은 사양이 필요하겠냐만은 일단 배경이 모두 실사로 처리되어 있음을 알 수 있다. 이 게임에서는 이런 효과를 사용함으로서 플레이어가 진짜 그곳에 있다는 현장감을 증가시켜주고 있으며 그러한 배경들은 실제로 움직이는 등 세밀한 부분에까지 신경을 쓴 흔적을 엿볼 수 있다.

피로해진 심신을 풀자

전작부터 유명(?)했던 토로 댄스(?)도 건재하다. 필자도 토로 댄스를 보고 토로에 대한 호감도가 꽤 올랐다는 일화가(퍽)

이 게임은 아무 목적이 없다. 단지 토로와 함께 하고 싶은 것을 하기만 하면 되는 것이다. 누군가를 때리고 죽이는 게임들에 의해 황폐해진 자신의 마음을 치유하며 캐릭터를 사랑하는 따뜻한 마음을 기르는 데에 더없이 좋을 것이라 생각되는(추측) 이 게임을 꼭 해볼 것을 권장하는 바이다.

토로와 할 수 있는 일

왜 토로와 함께 이런 시골마을에 있게 되었는지는 생각할 필요는 없다. 마냥 즐겁게 토로와 같이 얘기를 해도 되고 마을을 걸어다녀도 되며 마을사람들과 이야기하며 다녀도 된다.

또한 사진을 찍을 수도 있어서 남겨두고 싶은 장면은 언제라도 찍을 수 있다(메모리카드의 용량이 허용하는 한도 내에서이겠지만).

즐겁게 마을의 이곳저곳을 뛰어 다니는 토로가 한없이 귀엽기만 하다

사진도 찍을 수 있다. 귀여운 모습의 토로가 발견되면 주저없이 셔터 찬스

호기심 많은 토로

커서를 배경에 클릭함으로서 토로는 그 물건에 호감을 가지게 된다. 그에 대한 토로의 재미있는 반응을 지켜보는 것도 이 게임의 또 하나의 즐거움이다. 여러가지 재미있는 토로다운 말들을 즐겨보자.

파이프를 클릭했더니 웬 코끼리 얘기를 하니? 그래도 그런 점이 토로답다

Preview

© Sony Computer Entertainment Inc.

ZONE OF THE ENDERS

PS2

코나미의 야심찬 로봇액션 게임인 Z.O.E(이하 ZOE). 발매가 얼마 남지 않은 시점에서 OVA와 한정판 소식등이 들어왔다. 그런데 본문 중의 한정판 소식을 보면 알겠지만 이러다 아마 한정판보다 통상판이 더 많이 팔리는 웃기지도 않은 사태가 벌어질 것만같다.

코나미 | ACT | :3월 1일 | 오픈 가격

새롭게 공개된 캐릭터, 바이올라

주인공의 강력한 라이벌격 존재인 바이올라. 그녀는 싸움 속에서 삶의 가치를 찾아나가고 있으며 죽을 곳을 찾기 위해 전장을 떠도는 슬픈 존재이다(왠지 MGS의 스나이퍼 울프가 생각나는군). 그녀가 오비탈 프레임을 조정할 때에는 항상 비상탈출 버튼을 그녀가 편안해질 수 있는 길로 생각하고 있는데 하지만 정작 그 버튼을 누르지 못하여 '죽는 것조차 할 수 없는 약한 인간'으로 자신을 취급하고 있다. 레오에게 있어서는 최초의 강적이 될 듯 하다.

그녀의 웃음은 무엇을 의미하고 있는 것일까

바이올라의 오비탈 프레임인 '네이트'는 주인공에게 있어서는 강적이자 숙적

ZOE의 새로운 부분도 공개

1. VERSUS모드의 채용

로봇 대전 액션 게임의 매력을 꼽는다면 바로 이 대전모드를 들 수 있는데 ZOE에서도 역시 이 모드가 들어있는 것이 밝혀졌다. i링크 대전이 대응되는지의 여부는 아직 밝혀지지 않았지만 ZOE만의 특징이라면 2인 대전이 화면분할이 이루어지지 않은 상태에서도 가능하다는 점을 들 수 있다. 또한 적의 오비탈 프레임도 조정해 볼 수 있으니 이 얼마나 매력적인 모드란 말인가(라고 해도 이런 모드도 최근엔 흔하긴 하군).

대전모드의 캐릭터 선택화면. 대형 오비탈 프레임은 선택이 불가능하다는 것이 아쉽지만…

적 오비탈 프레임끼리 싸움을 붙여볼 수도 있다. 고속의 박진감넘치는 대전화면을 기대해본다

2. 한정판 발매

ZOE 역시 시대의 흐름에 발맞추어 '프리미엄 패키지' 라는 이름의 한정판이 발매된다. 이 한정판에는 테마곡 CD, ZOE의 OVA, 호화설정자료집이 동봉된다. 그런데 여기서 황당한 점은 통상판인데 한정판에 들어있지 않은 메탈기어 솔리드 2의 체험판이 통상판에는 들어갈 예정이다. PS2유저라면 누구나 기대하고 있는 게임이 MGS 2일텐데 이 체험판이 한정판에 들어가 있지 않다면… 도대체 뭘 사란 말이냐 코나미!

설정자료집과 OVA가 들어있는 것은 좋다만은 MGS 2 체험판을 가장 기대하고 있단 말이다 나는!

ZOE 의 OVA 'Z.O.E 2167 IDOLO'

선라이즈에서 발매하는 ZOE의 OVA는 게임보다 5년 전의 화성이 무대가 되며 세계최초의 오비탈 프레임인 '이돌로'의 파일럿이 되는 주인공 라담의 싸움을 그리고 있다. 게임상에서는 명확하게 밝혀지지 않는 바후람군의 내정에 대한 이야기도 기술되며 젊은 시절의 바이올라도 등장한다. 역시 게임을 100% 즐기려면 게임을 플레이하기 전에 감상해두는 쪽이 좋지 않을까?

이 중년틱한 사람이 바로 OVA의 주인공인 라담 소위. 지는 것을 싫어하는 성격때문인지 몰라도 파일럿으로서의 실력은 우수한 편

라담과 같은 부대에 배속받는 바이올라. 그녀의 과거에 대해 알아볼 수 있는 좋은 기회일 듯

세계 최초의 오비탈 프레임인 이돌로

각 미션 분석

발매가 가까워온 것을 기념(?)하여 미션 5까지의 간단 공략을 소개한다. 게임은 글로벌 스테이지에서 로컬 스테이지로 이동하면서 시작하게 된다. 로컬 스테이지에서는 아이템을 수집하면서 그 스테이지를 클리어하게 되면 다시 글로벌 스테이지에서부터 시작하게 된다. 로컬 스테이지는 한번 클리어 했더라도 몇 번이고 선택이 가능하기 때문에 아이템이나 경험치를 모으는 데에 더 없이 좋다. 또한 이렇게 해야만 볼 수 있는 이벤트도 있다고 한다.

Mission 0 미션에 들어가기 전에 알아두어야 할 사항

일단은 트레이닝 모드이다. 게임을 시작하기 전에 꼭 들르게 되는 모드이며 이곳에서는 여타 다른 게임들과 마찬가지로 기본조작들을 익혀둘 수 있다. 꼭 게임의 초반뿐만이 아니라 새로운 요소가 생겨서 조작연습이 필요할 때에는

게임중간에도 트레이닝 모드에 들어가게 된다.

여러 가지 세부적인 조작계에 걸쳐 연습이 가능하다

Mission 1 최초의 싸움

게임을 시작하여 처음으로 해야 할 일은 격납고에서부터 탈출해야 하는 것이다. 여기서는 적이 나타나는 데 이 녀석을 죽여야만 앞으로 진행해 나갈 수 있다. 격납고를 빠져나간 뒤 한번의 전투를 더 끝마치면 주인공 레오의 숙적인 바이올라가 나타나게 되고 바이올라의 네이트를 이기면 바이올라는 도중에 상관의 부름을 받고 퇴각하게 된다. 그 후에는 프로그램을 찾아야 하고 '비행 모듈'을 손에 넣으면 다음 스테이지로 이동할 수 있게 된다.

게임에 들어가자마자 실전이다. 방심하고 있을 틈은 없다

언제나 그렇지만 진 녀석이 말은 많다

그 다음에는 제프티에 내장되어 있는 인공지능인 에이더의 조언에 따라 프로그램을 찾으면 된다

Mission 2 거대 오비탈 프레임과의 싸움

중간보스라 부를 수 있는 거대 오비탈 프레임. 그 첫 번째 상대가 2스테이지에 나오는 템페스트이다. 템페스트는 그의 거대한 몸집때문인지는 몰라도 근거리 공격이 일체 통하지 않는다. 또한 녀석은 일정 대미지를 입으면 외형이 변화하며 더욱 강력해지기 때문에 조작에 능숙해지지 않으면 이기기 힘들지도 모르겠다.

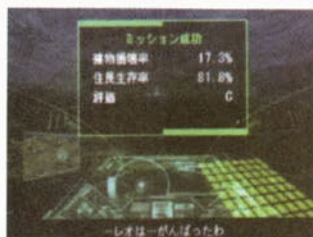
템페스트에 의해 도시가 습격당하고 있다. 구하러 가지 않으면…

하지만 이미 템페스트는 제프티를 기다리고 있었고

그에게는 근거리 공격이 통하지 않으니 주의해야 할 것이다

Mission 3 미처 도망가지 못한 시민들을 구출해라

이번 스테이지는 아직 도시에 남아있는 시민들을 최대한 구출해야 하는 미션이다. 최대한 건물을 부수지 않으면서 적을 쓰러트려야 하는 것이 가장 큰 과제이며 꾸물꾸물하고 있는 동안에도 적들은 계속 도시를 파괴해나가므로 빠른 행동이 이번 스테이지에서는 요구된다.

도리어 플레이어가 건물을 부수면 안된다. 세밀한 조작이 필요

클리어 후에는 건문의 파괴비율과 주민의 생존비율이 표시된다

Mission 4 저격무기를 찾아 EPS중계시설을 파괴하라

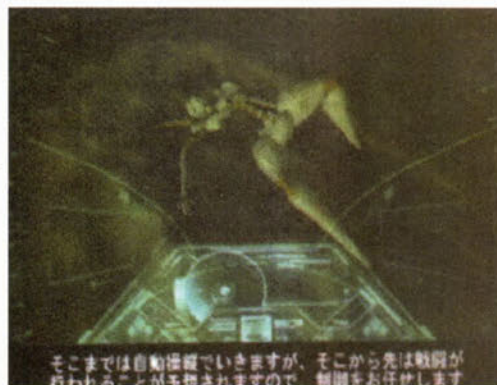
템페스트를 파괴한 뒤에는 적의 EPS중계시설을 저격하는 미션이 등장한다. 이를 위해서는 먼저 원거리 저격용 무기를 찾아야 하는데 이 무기 역시 적들에 의해 어딘가에 감추어져 있다. 2가지의 어려운 과제를 풀어나가야 하는 레오. 과연 임무수행은 가능할 것인가?

무기를 찾기 위해서는 많은 싸움을 거쳐야 할 것이다

건물은 록온이 되지 않으므로 직접 조준해야 한다

Mission 5 EPS 제너레이터를 파괴하라

EPS제너레이터는 2개가 있다. 그 중 1개는 별 어려움 없이 파괴가 가능하지만 나머지 1개에는 에너지 필드가 전개되어 있기 때문에 레온은 그 근처에 다가갈 수 없었다. 이 때 에이더는 '적의 기체를 사용하면 필드의 영향을 받지 않을 수 있다'고 조언해준다. 그래서 임시적으로 제프티에서 내려 적의 피래미 기체인 랩터를 타게 된다. 하지만 이 때 적과의 전투가 이루어지게 되고….

랩터에 탄 상태에서 적과의 전투가 이루어진다. 잘 버틸 수 있으려나 이녀석…

제프티같은 좋은 기체를 타다가 가장 성능 꾸진 랩터를 타려니 왠지 싫은걸

PS & PS2

Preview

파일럿이 되자2

PS2 비행기를 실제로 모는 듯한 기분을 한껏 살린 '파일럿이 되자'의 속편이 PS2로 등장한다. 스피드감이나 그래픽, 조작감, 모든 부분이 PS2라는 하드웨어의 덕으로 초거대 파워업을 이룰 듯 하다. 저 넓고 푸른 하늘을 동경해오던 사람들에게 이 소프트가 꿈을 이루어 줄 수 있을까?

빅터 인터랙티브 | SLG | 3월 예정 | 6800엔

다양한 기체

종류	기체명
연습기	세스나 T-4
수송기	C-130 C-1
전투기 & 폭격기	제로센(零戰) BF-109 F-4U 콜세어 P-38 라이트닝 A-1H 스카이 레이더 T-28 트로잔 B-17 F-4 팬텀 F-14 톰캣 F-15 이글 FA-18 호넷 FB-111A 레이븐 EF-2000 A-10 선더볼트
여객기	DC-3 YS-11 B-747 콩코드 콘스터레이션 리어젯

비행 매니아라면 자신이 좋아하는 기체가 꼭 나오기를 바랄 터인데 현재 파일럿이 되자 2(이하 파일럿 2)에는 26가지의 기체가 준비되어 있는 것이 밝혀졌다. 그 26가지의 비행기 중 24가지의 기체명이 밝혀졌는데 아래와 같다(나머지 2대는 숨겨진 기체?).

스트라이크 이글이라고 알려져 있는 F-14도 등장

탱크 킬러라 불리우는 A-10. 폭격의 진수를 보여줄 듯

스트라이커즈 1945 시리즈에도 등장하여 이미 유명한 BF-109

비행기로 할 수 있는 일은 다 한다

파일럿 2에서는 말 그대로 비행기를 가지고 할 수 있는 일은 전부 시뮬레이트 되어있다. 즉 항공사에 취직해서 손님을 운송하는 직업을 가지는 것은 물론이고 수송기를 몰아보는 것도 가능하며 목숨을 건 전투기 파일럿이 되는 것도 플레이어의 자유. 저 하늘을 가르며 할 수 있는 것들은 모두 실현 가능하게 해주는 게임이 바로 파일럿 2이다. 이런 다양한 메뉴 중 여기선 3가지의 메뉴를 소개하도록 한다.

TRAINING

초보자를 위한 친절한 배려가 바로 이 트레이닝 모드이다. 최초에는 비행훈련학교에 입학하게 되며 기본적인 조작 등을 배우게 된다. 연습기인 세스나를 타고 교관의 지시에 따라 비행하자. 상승·하강에서부터 급회전등의 어려운 비행술도 전부 이곳에서 익힐 수 있다. 합격판정을 받게 되면 학교를 졸업하게 되고 그 다음부터는 직업전선에 뛰어들게 된다.

파일럿이 비행기만 잘 몬다고 되는 것은 아니다. 비행기에 대한 기본지식을 습득해 두는 것도 중요

대화창에는 현재 해야 할 목표가 교관의 명령으로 주어진다

AIRLINE

거대 항공기를 몰며 하늘을 나는 일은 어린 시절 누구나 한번쯤은 꿈꾸어보지 않았을까? 그렇다면 이 메뉴로 실현해보자. 플레이어가 해야 할 일은 승객을 태우는 일은 물론이고 단순관광, 화물배달 등 여러 가지가 있다. 주어지는 상황도 다양해서 맑은 날씨를 화창하게 운전할 수도 있는 반면 악천후와 빠듯한 시간 속에서 임무를 달성해야 하는 경우도 있기 때문에 그야말로 다양한 비행이 가능하다.

석양이 저무는 하늘을 유유히 날 때의 기분… 느껴보고 싶다

마지막 착륙까지 훌륭하게 해내면 임무 완수

DOG FIGHT

국내에서도 방영한 바 있는 AREA 88을 보며 전투기 조종사의 꿈을 키워왔던 당신에게는 이 메뉴를 추천한다. 지상폭격, 해상전함파괴, 전투기요격 등 다양한 임무속에서 당신의 전투력을 테스트해볼 수 있는 좋은 기회가 당신을 기다리고 있다. 이 메뉴 자체는 여타 다른 비행시뮬에도 존재하긴 하니 얼마나 다른 게임에 비해 차별성을 가지고 있느냐가 가장 중요한 문제일 듯.

임무내용을 잘 듣고 전투에 돌입하도록 하자

어디서 많이 본 화면 같긴 한데…

ACE COMBAT 4(가제)

PS2

3D 비행 슈팅게임으로서 상당수의 팬을 확보하고 있는 에이스 컴뱃 시리즈의 최신작도 시대의 흐름에 발맞춰 PS2로 등장한다. 대부분의 요소를 일신했다는 남코의 발언이 틀림없다면 정말 대단한물건이 될 것 같긴 한데….

남코 | STG | 여름 예정 | 가격 미정

또다시 모든 것을 바꾼다

PC용 플라이트 시뮬레이션 게임의 가장 큰 고질병은 정말 복잡하디 복잡한 조작에 있었다. 그런 조작계통을 아주 간단하게 줄이고도 리얼한 비행감 구현에 성공했던 에이스 컴뱃 시리즈. 그 4번째 시리즈가 되는 에이스 컴뱃 4는 '또다시 모든 것을 바꾼다' 라는 컨셉하에 이번에는 전혀 새로운 게임을 만들 의지를 밝혔다. 기대해 볼만하지 않은가?

작품의 문장하에 적혀있는 남코의 문구가 인상적이다

4에 들어와서 바뀐 점들

1. 그래픽

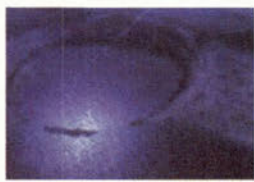
말할 필요도 없이 가장 파워업한 부분을 꼽으라면 그래픽일 것이다. 그 동안의 시리즈와는 달리 아예 하드웨어가 바뀌었으니 당연하기도 하지만 워낙 3D쪽으로는 다져질만큼 다져진 실력을 가진 남코이니만큼 정말 기대해볼 만 할 것이다. 말이 필요 없다. 사진을 직접 보자.

열추적 미사일이 적을 향해 발사되는 순간. 우오~ 진짜 리얼한데

비행기의 묘사도 그렇지만 콕핏내부까지 세밀하게 그려져 있다

2. 배경

배경은 없고 비행기만 돌아다닌다면 게임할 맛 날까? 게임의 현장감을 증가시켜주는 배경들 역시 화려하고 리얼하게 그려져 있다. 빛의 반사나 수면의 효과, 지형의 고저 등 세밀한 부분까지 묘사하고 있는데 '플레이어가 진짜로 실감하는 정도까지 끌어올린다' 라는 것을 목표로 삼을 정도라니 보는 재미도 한단계 업!

눈덮인 산 위를 날고 있다. 태양광선도 체크

엄청나게 큰 분화구가 인상적이다. 물위로 비치는 햇빛도 보이는가

지면의 기지를 잘 보면 정말 세밀하게 묘사되어 있다. 왠지 미사일 한방 날려보고 싶은 충동을…

3. 전투기

에이스 컴뱃 4는 에이스 컴뱃 2에서 추구해온 리얼함을 극대화시켰다. 그런 멋진 기체들 중에 이번호에서는 간단하게 3대의 기체를 살펴보기로 하겠다.

F-22 랩터

리얼함을 추구하는 에이스 컴뱃 4에서의 랩터는 최신기체중의 하나인 만큼 마하 2를 넘는 빠른 스피드와 스텔스 기능을 지닌 과학의 집대성이라 불리우고 있다. 그의 무서움이 에이스 컴뱃 4에서는 어떻게 표현될지 기대되기만 하다.

뭔가 둔해보이는 것은 왜인지

위에서 보면 왠지 종이비행기 같다

미라쥬 2000

삼각형의 날개를 가진 비행기. 수평날개가 달려있지는 않지만 '브랜디드 윈드 바디' 라고 불리우는 최신기술을 탑재하고 있어서 기동성을 잃지 않는다.

라팔

델타날개를 장비하고 있는 데다가 카나드라고 하는 보조날개까지 장비되어 있어 기동성에 있어서는 상급이다. 외형만 봐도 화려한 녀석인지라 아마 상당히 많이 선택되지 않을까?

180도 회전

그밖에도

봄을 투하하려는 장면이다. 곧이은 지면의 폭발효과도 볼만하겠군

봄과 같은 특수무기를 탑재할 수 있게 되어있다. 보급을 받는 것도 가능하지만 재한된 특수무기들을 어떻게 사용하는가에 따라 미션을 좀 더 쉽게 완료하는 것도 가능할 듯 하다. 특수무기의 종류도 플레이어가 직접 고를 수 있을 듯 하니 또 하나의 재미를 기대해보자.

Preview

리리의 아틀리에 ~잘부르그의 연금술사 3~

PS2

거스트가 아틀리에 시리즈로 재미를 본 탓인지 벌써 3번째의 시리즈를 발표하기에 이르렀다. 이번 '리리의 아트리에'에서는 '에리의 아트리에'를 담당했었던 야마가타 이사에몬(山形伊佐衛門)이 다시 한번 캐릭터를 담당하게 되었다. 게다가 배경도 최근 유행하는 과거이야기이다.

거스트 | RPG | 여름 예정 | 6800엔

마리와 에리가 태어나기 전의 이야기

여러 가지 아이템을 모으고 조합하여 새로운 아이템을 만들어내는 참신한 시스템이 돋보였던 마리의 아틀리에. 그리고 후속작인 에리의 아틀리에를 거쳐 이번에 3탄인 리리의 아트리에가 등장한다. 이번 3탄은 1과 2의 배경보다도 과거의 이야기를 다루고 있는데 이곳은 마리와 에리가 태어나기 전이며 잉그리드선생과 헬미나 선생의 유년시절을 다루고 있다. 그리고 이 두 소녀의 선생님이 바로 플레이어인 리리인 것이다. 이렇게 이야기가 이어지고 있으니 전작들을 플레이하는 것이 아무래도 도움이 되지 않을까?

패러미터는 그다지 변하지 않은 거 같긴 한데…

참고

마리의 아트리에

게임의 주인공인 마리를 졸업시험에 합격시켜주는 것이 목적인 게임이다. 아이템의 조합으로 새로운 아이템을 만들어내고 그럼으로서 점점 훌륭한 연금술사로 성장해 나가는 것이 목적이었다. 참신한 시스템도 그렇지만 무엇보다 깔끔한 그림으로 의외의 인기를 끌었다.

에리의 아트리에

마리에게 도움을 받은 이후로 마리를 동경하여 연금술사가 된 에리의 이야기를 그리고 있다. 그녀를 훌륭하게 졸업시키는 것은 물론이지만 그녀에게는 마리를 만나야 한다는 또하나의 목표가 있다. 전작보다 조합 시스템적인 면으로 파워업한 작품.

캐릭터 소개

리리

생일	2월 14일
나이	17세
신장	159㎝
체중	50㎏

빈곤한 가정환경에도 불구하고 독학으로 연금술을 익힌 노력파 소녀. 그 노력과 재능을 인정받아 도르니에와 함께 잘부르그로 진출한다. 약간은 덤벙대는 면이 있지만 한번 집중하게 되면 주위의 일은 눈에 들어오지도 않을 정도로 집중력이 강하다(하지만 문제는 그러는 데도 덤벙댄다는 점이다).

잉그리드

생일	10월 26일
나이	10세
신장	138㎝
체중	33㎏

8살무렵부터 천재적인 연금술로의 재능을 발휘하기 시작하여 신동이라 불리웠다. 성격이 드세고 헬미나와는 자주 싸움을 한다. 하지만 리리를 어머니처럼 따르는 면도 있다.

이런 잉그리드 선생님이 어렸을 땐 저렇게 귀여웠단 말인가

게임의 흐름

기본

시리즈의 베이스가 되는 전투, 아이템 수집, 조합 등은 이번 시리즈 역시 빠지지 않는다. 하지만 이번 3에서는 더욱 자유도 높은 연금술이 가능해진 것은 물론이고 아카데미를 직접 건설할 수도 있으며 전람회에 출전할 수도 있는 등의 새로운 요소가 추가되었다. 게다가 이벤트의 수도 약 2배정도가 늘어났다고 하니 더욱 만족할 만한 일이 아닐 수 없다.

마을을 자유롭게 돌아다닐 수 있게 되어있다

때로는 이런 이벤트가 일어나기도 한다. 녀석 캐묻지마

수집

아이템을 만들기 위해서는 재료를 수집해야 한다. 이번 작품에서는 필드에서 뿐만이 아니라 마을 안에서도 아이템을 얻는 것이 가능하다. 마을사람에게 이야기를 걸거나 하면 아이템을 공짜로 얻을 수 있을지도?

아이템 가게인 듯 하다. 그만큼 돈도 많이 준비해 두어야 할 듯

필드 밖으로도 아이템 수집하러 나가는 것은 가능하지만 몬스터가 나타나기 때문에 주의

조합

이 게임에서 가장 중요한 부분이라 꼽을 수 있는 것이 바로 조합이다. 전작까지는 주인공 혼자서 조합을 하였지만 이번 작품에서는 잉그리드나 헬미나와 같이 할 수 있게 되었다.

당연히 조합의 시스템적인 부분도 더욱 자유도를 높혀서 재미있게 즐길 수 있도록 구성되어 있다. 조합에 대한 사항은 많이 밝혀져 있지 않기에 이 정도까지만 소개할 수 없다는 점이 유감이다.

잉그리드가 조합이 끝났다고 보고하고 있다. 역시 조수가 있으면 편한 법

주방도 새롭게 바뀌었다. 좀 더 정돈되어 있는 느낌이랄까

전람회

잘부르그에서는 1년에 1번씩 전람회가 열리고 있다. 출품된 작품들 중 우수작을 국왕이 직접 선발하게 되며 당선된 작품에 대해서는 큰 지원을 해준다. 1등을 위해서는 우수한 작품을 만들어 내는 것 뿐. 열심히 하도록 하자.

헬미나

생일	1월 14일
나이	10세
신장	140㎝
체중	34㎏

잉그리드와 마찬가지로 신동이라 불리우는 천재소녀. 하지만 지기 싫어하는 성격 때문인지 잉그리드를 라이벌로 여기며 다투고 있지만 그것은 솔직하지 못한 성격의 일면일 뿐이라고…. 위험한 실험을 오히려 좋아하는 면도 있다.

세… 세상에… 이 선생님도 어렸을 때와는 좀 차이가 나는군

도르니에

생일	불명
나이	40세
신장	169㎝
체중	57㎏

잘부르그 아카데미의 학장이다. 연금술의 보급과 아카데미의 건설을 위해 리리, 잉그리드, 헬미나 3인과 함께 시그잘 왕국으로 향한다.

도르니에 학장도 젊은 시절이 있긴 있었군…

P L A Y S T A T I O N P R E V I E W

진 여신전생

PS 세계관 및 캐릭터의 중심을 악마에 두고 적과의 교섭을 통해 적의 아군화라는 새로운 시스템을 내세움으로서 지금은 확고부동의 팬들을 확보하여 지금은 RPG의 한 맥을 자리잡기에 이른 여신전생 시리즈(이하, 메가텐). 그 원점…은 아니고 여하튼 본격적인 시리즈의 시발점인 진 메가텐 1이 PS로 재등장한다(뭔가 상투적이다…).

아틀러스 | RPG | 봄 예정 | 가격 미정

9년의 공백을 넘어, 명작이 부활한다!

아는 사람은 다 아는 메가텐. 하지만 실제로 최근 유저들이 「데빌서머너」,「페르소나」부터 플레이하여 원조 메가텐 시리즈를 해보지 않은 몇몇 유저들의 이식 희망이 있어서(일본에서도 구 기종을 사서 플레이 하기는 힘든 모양이다…) 이식을 결정하게 되었다는 것이 메가텐의 프로듀서인 오카다씨의 말이다. 또, 이 게임은 9년전 당시의 1980년대적인 냄새를 풀풀 풍기는 그 분위기를 최대한 살리면서 시스템이나 그래픽 등은 SFC보다 당연히 우수한 기기인 PS의 성능을 살려 재 구축될 예정이며, 캐릭터나 악마의 일러스트도 역시 마찬가지로 원작 SFC판의 이미지를 최대한 살리면서 다시 그려졌다(특히 로우 히로를 다시 그리는 것이 가장 힘들었다는 일러스트레이터 카네코씨).

SFC판의 패키지

(위에서부터) 프로듀서 오카다 코지(岡田耕治)씨, 일러스트레이터 카네코 카즈마(金子一馬)씨, 메가텐의 공략본, 팬북, 설정집 등을 총괄 집필한 나루사와 다이스케(成澤大輔)씨

진 메가텐 2부터 있었던 조우를 표시가 PS판에서 추가되었다

요거 다시 그리는데 그리 힘이 들었단다…

메가텐은?

이미 그 내용을 잘 알고 있는 독자들도 있겠지만 모르는 독자들을 위해 소개하자면… 본작은 니시타니 아야(西谷史)씨의 소설 '여신전생'을 그 원전으로 하고 있다. 199×년의 도쿄가 배경이며(지금은 199×가 다 지나갔으니 아무 짝에 쓸모 없는 이야기가 되었을지도) 주인공 소년이 어느 날 꾸게 된 꿈에서 모든 것이 시작된다. 그가 꿈에서 본 것은 십자가에 매달린 소년(로우 히로), 악마에게 괴롭힘을 당하는 소년(카오스 히로)과 제물로 바쳐지고 있는 소녀(히로인)의 3인. 그러나 이를 기점으로 왜인지 도쿄에서는 살인사건이 빈번히 일어나고, 심지어 쿠데타가 일어나 계엄령이 선포되는 등 엉망진창이 되어간다. 이런 도쿄를 배경으로 일어나는 핵폭탄 투하에 따른 도쿄의 파괴, 그 후로 일어나는 신과 신의 추종세력(메시아 교) 그리고 악마와 그 추종세력(가이아 교) 간의 갈등이 그려진다.

주요한 시스템

역시 이것도 아는 독자들에게는 재방송이 되겠지만…

-악마소환 프로그램 & 핸드헬드컴퓨터

주인공이 왼팔에 끼고 있는 핸드헬드 컴퓨터에는 악마소환 프로그램이 설치되어 있어, 동료마를 데이터의 형태로 보관하고 필요시에 소환 즉 실체화시켜 동행하는 일이 가능하다. 또, 악마에 관련된 데이터가 자동 저장되는 데빌 애널라이즈(Devil Annalize, 악마 분석) 기능이나 한 번 간 곳의 지도를 자동으로 작성하는 오토 매핑(Auto Mapping) 기능 등이 장비되어 있다.

악마를 데이터의 형태로 수납한다

-악마 교섭 · 합체

현실세계에 나타난 악마는 때려잡아야 할 적이라는 것이 상식이지만 본작에서는 그러한 고정관념을 박살내고 악마와 회화를 통해 교섭, 동료마로 하는 것이 가능하다. 물론 악마에 따라 성격이나 속성이 다르기 때문에, 대응하는 방법도 역시 제각각이어야 한다. 또, 동료마는 '사교의 관'에서 둘 또는 셋을 하나로 합체하여 보다 상위의 악마를 만들어 내는 것이 가능하다.

악마합체시설의 원조, 사교의 관

으음, 이건…사릉 에키드나인가?

지령 드워프…같기는 한데

요건… 요수 누에였던 걸로 기억이…

-질서와 혼돈

메가텐의 가장 중심되는 설정인 질서(LAW)와 혼돈(CHAOS)의 가치관. if나 데빌서머너, 페르소나 등에서는 플레이어의 행동에 따라 주인공이 속성이 정해져 스토리가 해당 방향으로 진행되는 일은 없었으나 본작에서는 진행 도중의 선택에 따라 속성이 점차 정해지고 스토리의 진행 방향에 다대한 영향을 미친다. 주인공의 현재 속성을 아는 방법은 SFC판에서는 2D 맵에서 파티 마크의 회전 방향을 보는 것이었는데… PS판에서는 변동이 있을지?

신을 추종하는 메시아교의 교회. LAW 루트로 간다면 거저 이용가능

악마를 추종하는 가이아교의 신전. 이쪽은 CHAOS 루트 쪽에서 유리

수퍼 로봇대전α 외전

PS 저번 달에 이어 소개되는 알파외전! 새로이 추가된 유닛들의 전투장면과, 이전 유닛들의 변경된 전투장면등이 소개되었다! 전작의 퀄리티를 능가하는 전투장면, 너무나 기대되긴 하는데 문제는…

반프레스토 | S·RPG | 여름 발매예정 | 6,980엔

© BANPRESTO 2001

Preview

PS & PS2

새로이 추가된 신 유닛들은 대단히 유니크한 녀석들뿐이다(그리고, 될 수 있으면 나오지 않았으면 하는 녀석들뿐이었다. 팬으로서…). 그러나 어쨌든 이미 나와버린 거… 어쩔 수 없으니 한번 멋지게 소개해 볼까나?

X건담

건담 역사상 최초로 방영시간대 변경이라는 수모를 당한 괴작. 그래도 튀어나온다는 건 인기가 있다는 건가…?

쥬도와 족이 잘 맞을 것 같은 가로드란. 목소리만 바뀐다면 좋을 것을…

티파와 미오 사스가의 성우가 같다는 사실을 아는가?

새틀라이트 캐논으로 보이는 장면. 분명 10단개조 하면 맵병기가 될 거야…

X보다 신경 쓰이는 게 맞고 있는 적. 처음 보는 녀석인데…

가로드가 티파에게 느끼는 감정은 공포가 아닐까(나도 티파는 무서워~)

턴A건담

솔직히 저 수염만 아니라면 참으로 멋진 작품이련만… 그건 그렇고 대체 스토리는 어떻게 연결시키려는 걸까? 혹역사는…??

멋지게 봐주고 싶은데… 노력해도 안된다아~

턴A 무기의 특징이라면, 한번 쓰면 부서진다는 데 있다

은하열풍 브라이거

이 작품은 일본에서도 꽤나 마이너 한 걸로 아는데… 대부분의 예상을 깨고 튀어나와 버렸다(엘가임이 나올 걸로 예상했는데…).

슈퍼계에 사격무기는 무용(그런데 대사는 "저격이다!" 라…)

선 어택이 있는데, 이런 거 쓸 사람이 있을까?

주연급 기체치고는 대단히 임팩트가 없는 모습이다

전투메카 자붕글

정말로 나오지 않길 바랐었다. 한국의 경우 좋아하는 사람의 숫자가 정말 적은 걸로 아는데… 과연 자붕글은 누가 사용해 줄 것인가?

호빵맨 지론 아모스… 주인공이라면… 주인공이라며어어언~

후반부 주역메카인 워커 캐리어. 근데 왜 제목이 자붕글이야아!!

마크로스에 이은 변신전함 아이언기어(근데 엘치는 적으로 나와야 스토리가 이어질텐데…?)

기존 유닛의 변경점

기존 유닛들에도 변경점이 약간씩 생겼다. 대부분 그래픽이 더 화려해 졌다거나 현실적으로 바뀐 것 정도인데, 이 정도만 해도 어디인가… 어쨌든 팬들에게는 그저 기쁜 일일 뿐이다.

제발이지 아무로는 2패의 능력치 정도만 나와줘도 고마우련만…

롱 빔샤벨의 포즈가 제대로 재현되어 있다

드디어 제대로 표현되는 더블 빔 라이플. 거의 윙건담의 버스터 라이플급이었는데 이제야 제대로 나온다

이제는 완연한 닭날개가 되었다

기체를 좋아하는지 아닌지는 둘째치고, 어쨌든 화려한 것만은 확실한 "빛의 날개"

갓 보이스도 파워 업! 하지만 어차피 10번밖에 못 쓰는 거…

시오자와씨가 없는 단쿠가… 왠지 불안해진다

Preview

ⓒ 天廣直人 · 公野櫻子 / Media Works Inc. · Stack

Sister Princess

PS 전격 G's메거진의 띄워주기 프로젝트의 한가지로서 시스터 프린세스(이하 시스프리)가 게임으로 발매된다. 라인 2000년 5월호에 캐릭터 소개가 나갔었으니 캐릭터 소개나 시스프리가 어떤 녀석이었는가는 그쪽을 참고하도록(캐릭터 디자이너는 이번 달 미라를 걸즈를…).

미디어 웍스 | AVG | 3월 예정 | 6800엔(한정판 9800엔) | CD-ROM 2장

드디어 밝혀진 스토리

2000년 5월호에 소개가 나간 이후로 지금까지 소개가 없다가 이제 스토리가 밝혀졌다는 것은 그 동안 완성도를 높인 것일까? 아니면 단순히 개을러서일까? 너무 늦게 공개된 것들이 아닐까 생각이 들긴 하지만 어쨌든 스토리를 한번 살펴보자.

STORY

어느 날 귀여운 9명의 여동생들에게 파티 초대권을 받은 주인공.

이 때 주인공은 3명의 여동생들이 외국에서 돌아온다는 소식도 듣게 된다. 이렇게 되어 여동생이 12명씩이나 되어버리고 이 동생들은 물론 오빠를 좋아한다. 이런 동생들의 한결같은 마음에 보답하기 위한 오빠로서의 다사다난한 생활이 시작된다. 과연 당신과 동생들의 관계는 어떻게 될 것인지?

외국에서 돌아온 동생들을 그리고 있는 이벤트이다

시스템 적인 면

먼저 12인의 여동생들과 함께 생활할 수 있다는 점을 들 수 있겠다(G's메거진에 연재될 당시에는 1명의 여동생과의 에피소드만이 다달이 소개되었으니). 게임은 커맨드 선택식 어드벤처가 될 예정이며 풀 음성지원이다. 그리고 이하에 게임의 진행은 어떻게 되는가 간단히 설명하도록 한다.

1. 여동생의 시츄에이션은 3가지

여동생이 현재 어떤 상황에 있는가를 정할 수도 있게 된다. 즉 같은 학교에 다니고 있어서 거의 매일 만나고 있는 아이, 무언가 사정이 있어서 자주 만나지 못하는 등의 경우를 의미한다. 이런 등장빈도는 3단계로 구분되어 있으니 플레이어가 원하는 데로 선택하기만 하면 된다.

다다익선이냐? 적은 만남 속에서 진하게 피어오르는 정이냐?

2. 하루는 3가지 턴으로 구성된다

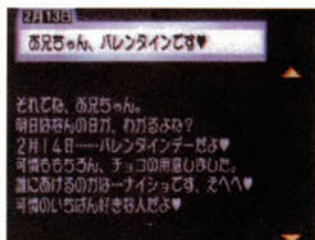
게임의 흐름은 '등교→하교→밤'이라는 3가지 턴으로 구성된다. 등교시에는 잠에서 일어나기 전에 개으름을 좀 더 피운다든지 일찍 학교에 간다든지의 선택이 가능하며 선택지에 따라 다른 이벤트들이 일어나게 된다. 하교시에는 맵 화면이 나타나며 맵 화면에는 동생들의 얼굴이 표시되기 때문에 공략하고 싶은 캐릭터에게 쉽게 갈 수 있다. 약속등의 이벤트가 있을 경우에는 자동 진행된다. 밤에는 메일을 확인하거나 세이브등을 한다.

아침에는 동생과 함께 등교하거나 데이트약속을 할 수도 있다

게임상의 기간은 2월 11일부터 1개월이다. 짧은 기간에 많은 추억을 만들도록

3. 동생들이 보내오는 달콤한 메일

밤에는 동생들이 보내오는 메일을 확인할 수 있다. 읽지 않고 무시하는 것도 가능하며 답장을 보낼 수도 있다. 답장에 따라 발생하는 이벤트들도 있으니 잘 체크하자.

얼래? 새로운 메일이 왔네. 내용확인을 해보면

카렌이 보내온 발렌타인 데이 기념(?)메일이라는 것을 알 수 있다

그밖에

이제는 상술이라고 말하기도 지겨울 정도로 이 게임도 한정판이 존재한다. 내용물은 12명의 여동생의 목소리가 들어간 알람시계, 오리지널 헨드폰 줄, 특별 트레이딩 카드가 그것. 가격은 9800엔이다.

아이시아

PS 발매일이 얼마 남지 않은 아이시아. 유저들의 기대도가 얼마나 높은지는 잘 모르겠지만 개인적으로는 상당히 기대중이다. 사실 기존에 있던 시스템들을 약간씩만 바꾸어놓은 듯한 느낌이 없지 않아 있지만 역시 캐릭터성이 만점이라 용서가 된다(우우).

아틀러스 | RPG | 2월 22일 | 7800엔

또 새로운 캐릭터

그림빨, 캐릭터빨이 상당히 죽여주는 게임이기 때문이라 그런지는 몰라도 신 캐릭터에 대한 정보가 계속 들어오고 있다. 이번 달에는 이야기의 한 맥을 차지할 캐릭터들을 소개하도록 한다.

캐릭터

아젤 왕족이 하고 있는 '에레의 나무'에 대한 실험을 중지시키기 위해 '비룡의 이빨' 이라는 조직(?)을 만들어 그곳의 리더로서 있다. 그녀의 아름다운 미모와 뛰어난 지식은 사람들로 하여금 그녀를 따르게 만들고 있다

윤 스파3의 윤이 아니고 '비룡의 이빨'의 서브 리더이다. 진지하며 확고한 신념을 가지고 있으며 아젤과 같이 행동한다. 테러활동을 담당하고 있다.

오파스 와룡족의 귀족이다. 나라를 부강하게 만들기 위해 그의 이상을 불태우는 야심가. 비정한 성격을 지니고 있지만 정치적인 능력은 뛰어나다.

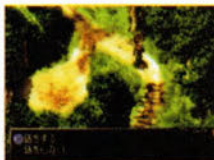
레아 부국강병한 나라를 만들기 위해 에레의 나무에 대한 실험을 진행시키고 있다. 하지만 지금은 과도한 에레의 나무 사용에 회의를 느끼는 듯. 나므리아의 어머니이다.

좀 더 자세한 시스템

아이시아를 처음 소개할 때 시스템에 대해 나가긴 했지만 약간은 애매한 상태였었다. 하지만 이번에 그것들에 대한 자세한 정보가 왔기 때문에 놓칠 세라 곧바로 소개가 나가니 아이시아를 기대해왔던 유저들은 눈 크게 뜨고 이번 자세한 정보로 새롭게 기억을 바꾸어 넣자.

RPS시스템

리얼 파트너 시스템의 약자로서 불쑥불쑥 파트너가 말을 걸어오는 것을 의미한다. 그럴 때 주인공의 대답에 따라 LAV의 수치가 달라진다. 는 것은 전에 얘기한 바 있고 그러면 그 실례를 직접 들어보겠다.

유카가 쇼우에게 말을 건다

일단 그 말에 응할 것인가 안할 것인가를 선택하게 된다

야한 투의 웃을 보고 놀라면서 쇼우도 그런 웃을 좋아하냐고 물어본다

이곳에서 어떠한 대답을 선택했느냐에 따라 LAV의 수치가 달라진다. 예를 들어 '꽤 좋아한다' 라는 선택을 했다면 유카의 LAV수치가 낮아지고 여러 가지로 별로 안 좋아지니 왠만하면 캐릭터들에게 거슬리는 말은 하지 않는 쪽이….

이랬던 LAV가

이렇게 깎인다. 크어어억 미안해 유카! 내가 잘못했어

포메이션 시스템

'폼' 이라고 부르는 이 게임의 시스템은 전투에서 상당히 중요한 요소로 작용한다. 동료를 어떻게 배치하는가에 따라 적의 공격을 방어하는 '방어 배리어'의 형태가 다르게 쳐진다. 아래에 소개할 2가지의 배리어 형태 이외에도 배치에 따라 다양한 진형을 만들어낼 수 있다. 예를 들어 아래의 '폼 델타'는 전방의 적에게는 상당히 강력하지만 후방의 적들에 대해서는 무방비인 진형이 되는 것이고 '폼 더블'은 균형적인 방어가 가능한 대신 그리 강한 방어벽을 펼칠 수는 없는 등으로 구성되기 때문에 적의 배치나 공격법, 아군의 능력 등에 맞추어 포메이션을 잘 짜야 한다. 상당히 전략적인 요소가 필요한 부분.

이렇게 균형적으로 플레이어를 위치시키면 '폼 더블'이 형성된다

적들이 분산되어 있을 때 사용하면 효과적이다

플레이어를 전부 앞쪽으로 위치시키면 '폼 델타'가 형성되며

전방에 강력한 방어벽을 펼칠 수 있다. 대신 후방에 대해서는 전혀 무방비

마탄합성 시스템

마탄이라는 것은 플레이어들이 사용하는 무기인 총에 장비하는 탄환을 말한다. 그리고 그 마탄을 플레이어들이 강력한 것들로 만드는 것이 가능한데 이것을 마탄합성 시스템이라고 하며 마탄은 'TIP'와 '아티어'를 합성함으로서 만들어낼 수 있으며 개중에는 마법효과를 지닌 것들도 만들 수 있다.

이것이 TIP이며 보통 은색을 띄고 있다. 개중에는 좀 더 강력한 금색 TIP도 있다

이 녀석은 아티어. 부적이라고 보면 되겠다. 아이시아에는 몇 가지 종류의 아티어가 존재하는데 전부 신비한 힘을 지니고 있다

TIP와 아티어의 합체에 따라 이렇게 강력한 탄도 탄생한다

PS2 18000번은 과연?

소니의 PS2 발표 이후로 3번째의 기종이 되는 PS2 SCPH-18000(이하 18000). 이번의 버전 업은 어떠한 것들이 이루어졌으며 또 어떠한 장점과 단점이 있는지, 그에 따른 문제는 없는지 한번 신랄하게 비판해보는 자리를 마련하였다. 과연 18000번은 유저들의 기대에 부응해서 나온 기계인지 생각해보자.

먼저 18000번의 사양부터

먼저 사양 자체는 그다지 달라져 있지 않다. 그 동안 PS2의 사양을 지겹게 보아오던 사람이라도 한번 복습하는 마음에서 살펴보도록 하자.

기본 사양	
제품명	PlayStation 2
형식번호	SCPH-18000
표준가격	39800엔 (세금 별도)
외형	폭 : 301mm 길이 : 182mm 높이 : 78mm
질량	2.4Kg
대응 포맷	PlayStation규격 CD-ROM, PlayStation2 규격 CD-ROM PlayStation2 규격 DVD-ROM, 음악CD, DVD비디오
입출력	컨트롤러 단자×2, 메모리 카드 삽입구×2, AV MULTI OUT단자×1 DIGITAL OUT(광 디지털 출력)단자×1, S400(i링크)단자×1 USB단자×2, PC CARD삽입구(TYPE III) ×1
동봉품	아날로그 컨트롤러(듀얼 쇼크2) ×1, AV케이블(일체형) ×1 전원코드×1, 플레이 스테이션2 전용 DVD리모컨×1 IR리시버×1, 4형건전지×2

주요 성능	
CPU	128비트 Emotion Engine
CPU 클럭 주파수	294.912MHz
메인 메모리	32MB(Direct RDRAM)
그래픽	Graphics Synthesizer
그래픽 클럭 주파수	147.456MHz
혼재 캐쉬 VRAM	4MB
사운드	SPU2
동시발색수	48채널+소프트음원
사운드 메모리	2MB
I/O 프로세서	PlayStation CPU+
프로세서 클럭 주파수	33.8688/36.864MHz
IOP 메모리	2MB
디스크 드라이브	CD-ROM 24배속, DVD-ROM 4배속

조금 더 세부적인 변경점

1. 리모콘

18000번이 발표되기 전후로 여러 중소기업에서는 흔히 말하는 짜퉁 리모콘을 발매한 적이 있었다. 하지만 이것들은 컨트롤 패드의 각 버튼들을 무선으로 대응시킨 것뿐이었다. 즉 패드 이상의 기능은 할 수 없었다. 하지만 이번 소니사의 정품 리모컨에는 숫자키가 붙어있는 것을 알 수 있는데 이 숫자키로 챕터의 이동을 직접 할 수 있게 되어있다. 또한 재생, 일시정지, 정지 등의 버튼이 추가되어 있어서 리모컨의 버튼 하나로 이것들이 가능하게 되어있다. 이 리모컨 세트를 별매로 살 경우에는 3500엔이 든다. 아차 리모컨은 PS패드와 같은 기능을 하기 때문에 리모컨으로 게임을 할 수도 있다(좀 불편하긴 하지만).

2. DVD 플레이어 버전 2.00

위의 새로운 기능은 18000번에 내장되어 있는 DVD플레이어 2.00버전에서만 실행되게 되어있다. 즉 구 버전의 유틸리티 디스크(즉 10000번이나 15000번)상에서 리모컨을 동작시키면 위의 새로운 버튼을 사용할 수 없게 되어있다. 그리고 이번 2.00에서는 DVD비디오의 진행시간과 남은 시간상태를 볼 수 있는 기능도 들어가 있다(과거에는 현재 챕터밖에 볼 수 없었음).

3. CD 플레이어 버전 1.20

이번 버전에서는 프로그램 재생기능, 셔플 기능, 리피트 기능이 추가되었다. 그런 점은 좋은데 이번 신형 리모컨의 새로운 버튼(즉 재생이나 일시정지 등)은 CD 플레이어에는 전혀 대응되지 않고 있다. 게다가 셔플 기능과 리피트 기능은 브라우저 화면으로 돌아와서 변경하고 다시 CD플레이어를 동작시켜야 하는 아주 황당한 불편함을 자랑(?)한다.

18000번의 장단점

1. 장점

먼저 기본사양의 진한 글씨부분이 추가된 점이 가장 크다. 즉 PS2전용 DVD리모컨과 PS2 패드 컨트롤러에 끼는 적외선 송신부, 그리고 건전지가 들어있다는 것이다. 이런 것이 추가된 점은 기분 좋은데 그 대신 8M 메모리카드와 유틸리티 디스크가 빠져있다. 이 18000번의 이러한 변경점은 DVD플레이어로서의 PS2의 기능을 강화시킨 것으로서 그 동안 DVD를 보기 위해 패드를 이리저리 조작하며 큰 불편을 느꼈던 유저들과 엉덩이를 뜨뜻한 방바닥에서 떼기 귀찮아하는 우리의 아버지들에겐 더없이 반가운 소식이 되고 있다. 또한 DVD플레이어로서의 강점을 부가시키기 위해 그 동안 유틸리티 디스크로부터 메모리카드에 플레이어를 다운로드 하여 플레이시켜야 했던 불편함을

이 녀석이 빠진 대신

요 녀석이 추가되었다

해소시키고 DVD플레이어를 본체에 내장시킴으로서 불편함을 하나 더 해소 시켜주고 있다.

2. 단점

역시 메모리카드가 빠진 것은 상당히 큰 마이너스가 아닐 수 없다. DVD기능을 잘 사용하지 않는 유저들에게 있어서는 그야말로 불만중의 불만일텐데 그 동안 메모리카드가 포함된 이유도 DVD플레이시에 메모리카드가 있어야만 한다는 점이 컸다면 소니는 애초에 PS2를 DVD기능에 엄청나게 비중을 두었다는 뜻으로 해석해볼 수 있다(어쩐지 소니가 서비스 정신이 좋다 했었지…).

소니는 왜 18000을 내놓았는가

위에서 얘기했지만 소니가 PS2를 발표하면서 자랑했던 기능 중 하나가 바로 DVD플레이어로서의 기능이다. 처음에 10000번을 발표하였지만 유틸리티 1.00과 코드프리법이 발표되고 소니는 이를 막기 위해 15000번과 유틸리티 디스크 1.01을 발표하게 된다. 그러나 이에 이어 15000번에서 코드프리를 가능하게 해주는 MOD칩이 여러 곳에서 속속 발표되자 소니는 그것을 원천봉쇄하기 위해 본체의 firmware(롬에 직접 데이터가 저장되어 있는 부분)에 DVD플레이어를 내장시켰다. 이렇게 되면서 메모리카드에 DVD플레이어를 저장한 뒤에 그 DVD플레이어로 기동시키려 해도 본체의 DVD플레이어를 강제로 읽어서 구동시키기 때문에 코드프리의 가능성을 철저하게 막을 수 있게 된 것이다(물론 firmware내의 프로그램을 바꾼다든지 firmware의 경로를 메모리카드로 바꾼다면 모를까).

일단 지금은 소니가 해커들을 이겨버렸다

18000의 문제점

1. 게임이 제대로 돌아가지 않는다

먼저 소니의 공식입장은 다음과 같다.

> 기존에 발매되어 있는 PS2 타이틀 중에서 프로그램의 일부가 PS2의 규격과 맞지 않는 경우가 있어 신형 PS2인 SCPH-18000에서 정상적으로 동작하지 않는 소프트웨어가 있다는 것이 판명되었기에 알려드립니다. 현재 확인된 타이틀은 아래와 같으며, 당사에서는 앞으로도 지속적인 테스트를 통해서 이후에도 유저 여러분께 확실한 정보를 드리겠습니다. 각 타이틀에 대해서는 각 소프트웨어 메이커에 문의해 주시기 바랍니다.
>
> **스카이 서퍼 (SLPS20012) :** 아이디어 팩토리
> **골프 파라다이스 (SLPS20009) :** T&E 소프트
> **라이제리트 (VW010-J1) :** 코나미

처음에 이 소식을 보았을 때 나온 한마디는 '이 사람들이 장난하나!' 였다. 대체 새로 만든 하드웨어라고는 하지만 소프트가 안 돌아가는 하드웨어라는 것이 말이 되는가? 즉 위의 3가지 게임을 사고 18000을 산 사람은 위의 게임을 제대로 즐길 수 없다는 뜻이다. 물론 소니는 위의 오류에 대해서는 각 제작사에 문의하면 제대로 구동이 가능한 게임으로 교환해주는 방법으로 사태를 모면하고 있기는 하다. 하지만 이런 문제점의 가능성을 남겨두고 소프트웨어의 교환이라는 얄팍한 방법만을 강구하는 것은 확실히 문제가 있다고 본다(이건 분명히 소니의 잘못인데도 불구하고 각 제작사에 소프트웨어 교환을 떠넘기다니… 이런 경우 정석은 하드웨어를 리콜해서 새롭게 출하해야 하는 것이 아니던가!). 게다가 위의 교환법은 일본 자국내의 유저들에게만 해당되는 문제이기 때문에 우리나라의 유저들은 할 수 없이 게임 소프트 버려야 한다.

정말 이런 상황은 아! 이를 외칠 수밖에 없지 않은가? 도대체 뭘 어쩌란 말인가?

이 사태를 보고 필자의 한 지인이 이런 얘기를 했었다. "어차피 3개 다 재미없는 게임인데 뭐 어때? 누가 저거 샀겠어?" 라고. 하지만 이것은 절대 틀린 이야기라고 생각한다. 안 팔린 게임이니까 눈감고 넘어가자? 그럼 FF10에서 이런 오류가 나게 되면 하드웨어 전량 리콜 하고? 위의 3가지 소프트웨어를 산 사람은 소수의 희생자가 되라는 말인가(여담이지만 편집부에는 게임 3가지 다 있다…). 이것은 분명히 잘못된 정신이다. 만약 PS에서 돌아가던 FF9이 PSone의 오류로 인해 돌아가지 않았다고 가정해보자. 이 경우 FF9를 PSone에 끼워 맞춰서 다시 찍어내야 하는 것인지 PSone의 오류를 수정해야 하는지를….

형님의 잘못이라 해도 아우가 뒤집어 써야 한다는 것인가 보지?

2. 리모컨이냐 메모리 카드냐

10000번과 15000번은 DVD를 위해 필수적으로 필요한 것이 메모리카드였기 때문인지 몰라도 메모리카드가 동봉되어 있고 18000번에는 DVD를 위한 메모리카드가 필요 없기 때문인지 몰라도 들어가 있지 않다. 이것은 큰 문제점이자 소니의 얄팍한 수법이다. 분명히 메모리카드는 DVD만 보는 PS2의 유저가 아닌 이상 누구나 필요한 것이다. 반면 리모컨은 DVD만 보는 유저일지라도 필수사항은 아닌 데다가 게임만 하는 유저에게는 필요성이 더욱 줄어든다. 이렇게 더욱 요구도가 높은 메모리카드를 없앴다는 것은 유저들로 하여금 메모리카드를 하나씩 필수적으로 구매하도록 만들고 있어서 이것은 자사의 이익을 높여보고자 하는 소니의 상술이 아닐까 하는 해석도 가능하다. 새로운 기계를 구입함으로서 유저의 부담이 한번 더 늘어나다니 뭔가 앞뒤가 안 맞는다고 생각되지 않는가?

부품 하나를 쏙 빼놓고 '새로운 기계를 100% 활용하려면 이것도 사세요' 하는 꼴이 아닌가 이것은!!

마지막으로

소니는 이번 18000번으로 현재까지의 MOD칩을 봉쇄함과 동시에 메모리카드 판매에 따른 수익까지 달성할 수 있게 되었다. 하지만 이런 정책은 더욱 더 10000번의 품귀현상을 불러올 것이며 잘못된 PS2의 유통구조를 더욱 부채질 할 것으로 보여진다. 그리고 이번 버전 업으로 볼 때 현재 소니의 MOD칩 봉쇄법이 또다시 풀리게 된다면 소니는 또 다른 버전 업을 할 가능성이 높다는 것을 암시해준다. 그때에도 이번과 같이 급한 버전업에 따른 문제점이 발견된다면, 그리고 이와 같은 눈가리기식 대응만을 한다면 과연 소니를 신용할 수 있을까? 물론 구입여부는 최종적으로 유저들이 직접 결정하겠지만 말이다.

같은 잘못을 반복하다가는 무사하지 못할 걸

PS & PS2

PS 비평

Tales of Eternia

namco

■ 남코 ■ RPG ■ 11월 30일 ■ 5800엔

기다리던 작품이 나왔다. 하지만 대부분의 작품들이 그렇듯이 발매되기 전의 기대감이 발매 후의 감동보다 더 큰 것은 어떻게 된 일일까? 그것은 그만큼 유저들의 게임을 보는 눈 즉, 수준이 높아졌음을 의미하는 것이고 또 하나로는 대작일지라도 이미 엄청나게 다양화된 유저들의 바램을 전부 충족시킬 수는 없어졌다는 것이기도 하다. 괴작(怪作)들이 설치는 요즘 시장의 또 다른 불청객인 대작 테일즈를 논해보자.

글 : 코나미맨

테일즈 시리즈

테일즈 시리즈의 계보는 대부분의 인기 시리즈 게임이 그렇듯이 SFC시절까지 거슬러 올라간다. 테일즈 시리즈의 첫 작품이었던 테일즈 오브 판타지아의 경우는 그 당시 상상을 초월한 대용량인 48M(그것도 비트)를 사용한데다 당시 주력이던 롬 매체의 특성상 생각하기 어려웠던 오프닝 보컬 등을 실현(용량의 증가=제작 단가의 증가였다)함으로써 만엔(10만원 이상)이 넘는 고가에도 불구하고 한국에서는 없어서 못 파는 현상이 일어날 정도였다. 당시 게임점 알바를 했던 필자의 경우 발매 된지 1년이 지난 작품은 대부분 용서 없이 반 이하의 값으로 깎이는 것에 비하여 1년 반도 넘은 테일즈 오브 판타지아는 8~9만대의 가격 형성(중고 기준)이라는 기염을 토하기도 했을 정도였으니…. 발매 직후나 그 후에라도 이 테일즈 오브 판타지아를 SFC로 해본 유저들은 그 엄청난 가격에 좌절을 겪었을 것이다.

판타지아의 오프닝, SFC시절의 오프닝 쪽이 인상은 더욱 깊었다. 당시의 환경을 생각하면…

그 후 PS로 주력 매체가 바뀌면서 후속작인 테일즈 오브 데스티니, 판타지아의 PS 리메이크가 발매되어 연속적인 히트를 기록하며 그 인기와 인지도를 실감하게 했다. 테일즈 시리즈가 이렇게 인기를 구가한 것은 앞에서 서술했듯이 당시로써는 생각하기 어려운 멋진 비주얼과 보컬 오프닝의 덕도 분명 있을 것이다. PS로 매체가 바뀌고 오프닝 풀 애니메이션과 보컬이 흔해진 상황에서까지도 데스티니나 판타지아의 오프닝과 보컬은 많은 호평을 얻었으니까. 하지만 테일즈 시리즈의 진정한 강함은 초기 SFC 판타지아 발매 당시까지 거슬러 올라간다. 당시 스퀘어 RPG를 시작으로 많은 RPG게임들이 하고 있던 선택 이벤트의 다양화와 전투의 고속화, 그리고 전투에 액션적 요소(조작감이나 리얼타임 등)를 꽤나 초기에 완성시킨 것이 바로 테일즈 시리즈였고, RPG라는 느낌을 깨지 않는 정도에서 아슬아슬하게 추구한 액션적인 요소가 테일즈 시리즈를 여타의 RPG들과의 차별화를 불러, 독자적인 인기를 구가할 수 있었던 것이 아닌가 필자는 조심스럽게 평해본다.

전작과는 이 정도?

우선 테일즈 오브 이터니아를 제일 처음 접했을 때의 필자의 느낌은 한마디로 '투박하다' 였다. 계보 상 가장 후속편에 속하는 PS판 판타지아만 해도 메뉴 화면이나 옵션 화면을 처음 봤을 때 느꼈던 깔끔함이나 화려함과는 약간 거리가 있었다. 그 후에 전개된 장면들도 전작을 기준으로 본다면 상당히 거리감이 있는 것들이 많았다. 이벤트 화면에서 음성이 나오는 것은 전작에도 있었지만, 게임 전체에 걸쳐서 그것을 실현했다는 것도 놀라운 점이었고, 뚝뚝 끊기면서 스피디하게 진행되는 전투도 뭔가 굉장한 이질감이 느끼게 했다.

판타지아와 이터니아의 타이틀 화면, 판타지아의 타이틀이 더 멋있다는 생각이 드는 것은 필자뿐인가?

하지만 그 속에는 테일즈 고유의 설정과 세계가 살아있었고, 극단적으로 말하면 '거의 변경점이 없다' 고 까지 말할 수 있을 정도였으니, 전작을 즐긴 사람들은 처음에는 어리둥절하겠지만, 디스크 1장이 끝날 즈음에는 이미 새로운 테일즈 시리즈에 완전히 적응이 되어 있었을 것이다. 하지만 굳이 전작과의 차이점을 말하자면 2가지로 크게 분류할 수 있을 것이다. 첫째는 전투의 변화이고 둘째는 이벤트의 변화이다.

우선 전투의 경우 단순히 속도만 빨라진 것이 아니라, 마법이 시간정지 효력이 사라짐으로써 완벽한 리얼 타임 전투를 이루어냈다. 몇몇 정령술이 시간이 멈추기는 하지만, 이제는 완벽한 리얼 타임 전략을 세워야만 하는 전투 시스템으로 탈바꿈 된 것이다. 한편 이벤트의 변화 중에 가장 큰 변화는 역시 대량의 음성 사용이다. 전작의 경우 용량 탓인지는 모르겠지만, 주요한 부분에서 짧은 동영상이 나오는 정도나 그냥 일반적인 대사로 이벤트를 처리했지만, 이터니아의 경우는 CD 3장이라는 방대한 용량(?)을 이용해서 주요 이벤트를 전부 대사 처리함으로써 마치 애니메이션을 보고 있는 듯한 현장감을 전하고 있다. 하지만 이런 변화는 어디까지나 분위기를 바꾸는 정도로 전작과의 융합도는 굉장히 높은 편이라고 볼 수 있겠다.

돈과 관록의 만남

전작의 전투는 진정한 의미로 액션이라고 부를 수는 없었다

이제는 이터니아 자체를 살펴보도록 하자. 이터니아는 전작의 시스템을 충실히 재현한 편이므로 기본적인 사항은 전작의 것을 그대로 참조해도 문제가 없을 것이다. 하지만 역시 대작답게 구석구석에서 '돈 도배' 와 '인력 도배' 의 증거가 상당수 보인다. 화려한 성우진을 기용한 것은 전작에서도 마찬가지였지만, 이번에는 대사량에서 그 차이는 확연하다.

필자가 개인적으로 가장 주목하는 부분인 전투 시스템 부분을 과거 SFC시절과 비교하여 예를 들어보겠다. 판타지아에서는 크레스 이외에는 액션적인 요소가 상당히 약한 편이었고, 액션의 주축인 크레스의 조작도 공격, 방어와 공격→필살기 외에는 이렇다할 특징도 없었다. 하지만 데스티니에 들어와서는 기본 공격의 연계기가 탄생하는가 하면 공격→필살기의 단순화된 패턴이 필살에서 2단으로 연계되는 시스템을 받아들였으나, 여전히 RPG적인 턴 개념 안에서 상황에 따른 필살기의 연계만 외우고 있으면 여전히 느긋한 전투의 진행이 가능했었다(다소 전투의 템포가 빨라졌다고는 해도). 하지만 이번 이터니아에서는 그 느낌 자체가 달라졌다. 기본기 자체가 여러 변화가

가능한 최대 3연타로 발동하며 그 기본기조차도 어느 정도의 빠른 조작이 없으면 발동이 어려운 것들이 생겨버림으로써 이제는 본격적인 액션으로 과감히 돌입해버린 것이다. 물론 여전히 세미오토 상에서는 특기나 오의를 방향키와 키의 조합만으로 사용하기 때문에 사용할 수 있는 기술의 제한이나 박력이 다소 부족하기는 해도 점프(L버튼 조합)라든가, 대쉬를 사용할 수 있는 등의 변경으로 컨트롤 적인 면도 강화되어 있고 기술의 딜레이(이것을 이용해서 턴의 느낌을 살렸었음)를 전체적으로 줄인 만큼 더욱 액션다워졌다. 이 같은 변화와 더불어 게임 전체적인 난이도가 높아져 초기에 일부 게이머들 사이에서는 '극악의 난이도'라는 이야기를 듣기도 했었지만, 조작의 향상에 의한 다양한 전술의 구사가 가능해졌기 때문에 이런 향상된 조작을 이용해서 아케이드 액션에나 있을 법한 '얍삽이'가 발견되기도 했다. 하지만 얍삽이나 현란한 조작으로 많은 일을 할 수가 있다는 것은 그만큼 액션의 완성도가 높다는 이야기가 되는 데다가 이런 기술을 총집해서 저(低)레벨 클리어(팀 평균 레벨이 22로 엔딩?)라거나 최단 시간 클리어 등을 시술(4시간 조금 넘는다) 할 수도 있는 등의 쓸모없을(?) 듯 한 재미도 가능하다. 여기에다가 대량의 대사를 음성 처리한 것까지 더하여 유저들에게 어필하는데 비교적 성공한데다 원래부터 구성이 탄탄한 RPG시리즈의 기본 틀 속에서 태어난 이터니아이기에 이 게임이 '완성된 게임'이라는 것에 이의를 제기하는 사람들은 거의 없을 것이다. 이터니아에는 전작에서부터 활극적인 특성, 그리고 잘 짜여진 스토리 라인과 세계관, 익숙한 아이템과 특기, 마법의 구성을 이어받았고, 시스템 적인 발전과 구성적인 풍성함을 이루어냈다. 게다가 여기서 멈추지 않고 이터니아에서는 질보다는 양인지는 모르겠지만 무려 4가지나 되는 포켓 스테이션용 게임(본 게임 칭호나 아이템 입수와 연관성이 있으므로 열받기도 하지만)을 삽입하는가 하면, 호평을 받았던 게임 속의 게임도 더욱 충실해져서 이 게임을 기다려왔던 사람들에게 그에 상응하는 보답을 하고 있다고 하겠다.

확실히 액션의 구성이나 완성도는 이터니아가 뛰어나지만, 게임의 장르가 어디까지나 RPG이기 때문에 반드시 이터니아가 우위라고는 할 수 없을 것이다

늙은이의 헛소리

이터니아는 어느 모로 보나 최근에 발매된 게임 중에 톱 라인을 달리는 게임임에는 틀림없고 또 많은 사람들이 이터니아에 만족할 것이다. 하지만 이제 황혼을 바라보는 필자(笑)에게 있어서 이터니아는 좀 버거운 면도 없지 않았던 것 같다. 이터니아는 분명 구석구석을 연구하면 할수록 즐거운 물건임에는 분명하지만, 필자는 왠지 게임을 하면서 PS판 판타지아나 데스티니를 계속 떠올리지 않을 수 없었다. 그래서 그 '미심쩍은 감정'이 무엇인지를 확인하기 위해서 직접 다시 판타지아와 데스티니를 돌려보았다. 게임을 진행하다 보니 역시 이터니아에 비해 졸리기 그지없는 전투 신들을 보고 있자니 화려함이나 박력면에서는 비교를 하는 것 자체가 미안했다. 하지만 이렇게 직접 확인을 했음에도 불구하고 이터니아를 하고있으면 전작들이 그립다는 막연한 느낌이 드는 것은 어째서일까? 곰곰이 생각한 필자는 이것에 대해서 2가지 결론을 내렸다. 물론 이것은 매우 개인적일 수 있는 이야기겠지만 첫째로 이터니아는 다소 난잡하고 벌집 쑤신 듯한 분위기에서 빠른 진행이 강요되고 있다는 것, 둘째로 스토리와 인물의 설정이 가벼워 캐릭터들이 '조작하는 것' 이상의 의미를 유추하지 못했다는 것이었다. 최근에는 군더더기 없는 빠른 진행과 시원스러운 전개가 일반화되어 있지만, 필자 같은 올드 타입에게는 오히려 위화감을 조성하는 부분이라는 생각이 들었던 것이다. 전작까지는 일반적인 RPG를 하던 것과 거의 다름없이 플레이(단지 버튼은 죽어라 연타)했는데, 이터니아에서는 무슨 대전 액션을 하는 것처럼 분주하게 움직여야 하는 것이다. 물론 이것도 나름대로 즐겁기는 하지만 한편으로는 지치는 느낌도 없지는 않다. 게다가 고의인지는 알 수 없지만 기술의 연계가 어려워서 혹 연계가 안 되어 좌절할 때마다 쌓이는 짜증은 '과연 이게 RPG인가?' 하는 의문을 품게 만들기도 하는 것이다. 그렇다. 필자는 전작까지 RPG를 하고 있었지만 이번에는 액션RPG를 하게 된 것이다. 전작도 액션RPG라고? 근데, 그게 꼭 그렇지는 않다. 전작의 액션에서 가장 중요했던 것은 레벨, 능력치와 방어였다. 기술을 사용하는 타이밍이 극도로 쉬워서 연결이 되는 기술을 외워두기만 하면 어려운 적과 싸우고 있어도 고민할 것은 '어떤 기술을 어떤 타이밍에 쓸까' 뿐이었다. 또 이터니아에서는 이동에서 기술의 연계까지 플레이어의 능력으로 컨트롤 해내야 하지만, 전작에서는 L, R키와 메뉴를 불러서 해결이 가능했던 것이다. 이렇게 이터니아는 전투도 거친데 여기에 내용의 진행도 초스피드(딴 짓은 많이 할 수 있음)로 이루어지니, 필자는 나중에 스스로 뭘 하고 있었는지 어안이 벙벙한 상태에서 시젤성으로 향하고 있을 때에야 정신을 차릴 수가 있었다. 이것은 메인 시나리오의 내용이 다소 짧은 것도 원인이 있지만, 일부러 템포를 조절하며 게임을 하지 않으면 계속 전투만 하다가 엔딩까지 오는 경우도 있다는 것을 암시하고 있는 것이기도 한 것은 아닐까?

중요 대사를 전부 음성 처리한 것은 고마운 일이 아닐 수 없다

추세를 잘 따르는 게임

데스티니와 비슷한 시스템 상태에서 리메이크 된 PS판 판타지아가 나왔을 때, 리메이크 작품이기 때문에 변화의 추이가 적어도 어느 정도 얼버무리며 넘어갈 수 있었다. 하지만, 유저들은 언제나 새롭고, 갈수록 좀 더 격한 것들을 추구하고 있기 때문에 아쉬움을 가진 사람들도 많았으리라 생각한다. 그러나 시리즈물에서 큰 변화라는 것은 모험성이 짙은 것이고 변화를 추구하면 어떤 형식이던 과거의 것과 대립되며 불만이 생길 수밖에 없는 것인데 이번 이터니아에서는 게임을 진정한 의미에서의 '액션RPG'로 바꾸는 일을 최소한의 위화감으로 성공적으로 해냈다는 것만으로도 대단하다고 할 수 있을 것이다. 그런 의미에서 개인적으로 이터니아를 해보면 불만보다는 만족하는 사람들이 훨씬 많을 것이라 생각한다.

그리고 다소 마이너한 캐릭터 설정을 사용한 것도 특이한 것을 요구하는 유저들을 생각한 것 같다. 데스티니에서도 '촌놈'이 등장하기는 했지만, 이번에 등장하는 '촌놈'은 농촌형 촌놈(그것도 2인조)으로 약간 충격적(?)인 게 사실이다(그 설정들이 성공했든 아니든 이터니아를 플레이한 사람들이 스스로 평가해보도록). 여기서 위의 것들만을 놓고 본다면 이터니아는 사람들에게 잘 보이기 위해서 많은 치장을 하고 나왔다는 것을 발견할 수 있다. RPG 초기 시절에는 상상 속의 판타지 세계를 가상의 주인공을 움직이며 자신의 의지로 플레이한다는 것만으로도 좋았지만 SFC시절부터인가 그 장르가 극도로 발전해버리는 바람에 이제는 RPG라는 장르는 꽤 식상해져 가고 있다. 이런 현실에서 이터니아는 이런 식상함을 최대의 적으로 간주해서 이런저런 신선함을 주려고 노력했다는 느낌이 든다. 그에 따라 메인 시나리오의 분량을 줄이고 부수적으로 할 수 있는 일들은 엄청나게 늘려놓고, 괴이한 설정을 캐릭터에게 붙이고, 게임에 몰입하도록 액션을 강화(몰입 안 하면 죽는다)하는 등의 변경점은 이 게임은 철저히 유저들의 욕구에 응해서 나왔다는 느낌, 그 자체이다.

신선함 이전에 촌스럽다…

아직도 끝나지 않은 테일즈…

이번 이터니아의 추이를 보며 필자는 이 시리즈의 후속편이 나올 것임을 확신할 수 있었다. 그리고 또 한 가지 확실한 것은 아마도 PS와는 다른 하드로 발매될 그 시리즈는 이번 이터니아를 포함한 전작과는 비교도 안 될 만큼 변화를 추구할 것이라는 것도…. 세상에는 여러 취향의 사람들이 있지만, 언제나 시대에 맞춰서 유저들의 요구를 충족시킬 수 있는 게임이라면 더욱 많은, 더 긴 시간 호응을 얻을 수 있을 것이다. 테일즈 시리즈는 이터니아로 그 요구에 응했고, 이제 남은 것은 다시 '즐거운 기다림'을 즐기는 것뿐일 것이다.

PS CARROT 분점

마감기간이라 그런지 몰라도 날씨가 더욱 춥게 느껴지는 건가… 하는 생각이 듭니다. 그래도 이 분점에는 본점보다 더욱 따뜻한 여러분의 정이 있으니 조금은 추위를 이길 수 있을 것 같지 않나요? 겨울을 기념하여 이번 달의 분점은 화이트 앨범의 유키입니다(난 겨울만 오면 화이트 앨범이야…).

천랑

<엄청나게 전략> 자 그럼 이번 사연의 메인이자 점장님께 가장 하고팠던 말…. 이번 PS캐롯을 보고(특히 나빠님과 인터뷰)느낀 점입니다. 저도 점장님처럼 인생관이 비교적 긍정적, 아니 낙천적인 편입니다. 하지만 고딩시절까지는 내성적+비관적이었죠(라인 보면서 치료된 듯). 이런 글 적으면 재미없고 부담되시겠지만…. 고등어 시절, 저도 누구나 겪었을 '미래'에 대해 많이 생각했죠. 특히 Lv.3 때와 봉인된 직후. 그저 막연히 Ani와 Game관련 회사에 취직하고 싶었지만 생활하는 중간에 흐지부지하게 됐고 지금은 추억거리지만 한때 '자살'도 생각한 적이(아마 리셋 증후군이었던가…) 있을 만큼 방황했죠. 그때 절 잡아준 게 약간 유치하지만 애니와 겜…. 저희 학원 애들도 이런 방황(아니 생각)을 하는 듯 합니다. 저에게 상담도 해오곤 해서 경험담 들려주며 치료, 아니 갱생시키고… 아~ 역시 살아 있길 잘했군(점장님도 만나고♥) 재밌는 것도 많고 하니… 이런 또 샜군(이 인간이 원래 이러려니 하시길). 다시 본론. 요즘 들어 부쩍 실력 쌓는 '연습'을 많이 하고 있습다(물론 입시용이 아닌). 고등어 시절 전부터 그림 베끼거나 오리지널(일러스트도)그리는 걸 좋아했지만(아직도 있습니다…) 최근까진 뜸~해서 꿈을 잊고 복학이나 할까 하며 있었는데 나빠님의 인터뷰를 보고 용기를 얻었습니다. 점장님과 나빠님께 감사! (넙죽)저희 학원 장×걸 선생도 한 실력해서 모회사에 다니며 같이 수업을 하는데 저도 실력을 쌓아 나빠님처럼 진출한 생각입니다. 괜히 하지도 않고 중얼거리며 '난 안돼'하는 것보단 낫겠죠? 혹시 누가 압니까? 훗날 제가 대박을 터트려 방송과 인터뷰할 때 "오늘날의 저는 점장님과 나빠님 덕입니다"하는 날이 올지…. 조금은 기대해 주시길(다행이 아닌 분도 몇 있고…). 다시 한번 감사 드리고 라인에 실어주셔서 또 감사 드립다(꾸벅) <다시 엄청나게 후략>.

저번 달에 이어서 또다시 엄청난 편지를 보내주셔서 감사합니다. 게다가 첫 도착편지라 기념으로 첫머리에 올려드립니다. 저의 원고에 대해 이 정도의 과찬을 들은 것은 처음이 아닌가 싶습니다. 그렇게 좋은 글도 아닌데…. 천랑님의 글을 보고는 저도 나빠라는 좋은 친구가 있다는 사실에 감사했답니다. 천랑님의 계속되는 미술학원 잠식계획, 점장의 계속되는 동인 프로젝트. 천랑님과 제가 지금부터 힘을 합쳐서 세계를 주름잡읍시다아!! 는 것은 농담이고 보내주신 사진 중에서 위의 사진을 실은 이유는 가장 많은 분들이 보이기 때문이었습니다(되도록이면 많은 분들에게 매스컴(?)의 영광을 드리고 싶어서). 뒷모습만 보이는 분들은 약간 마음이 쓰라리시겠군요. 다음달에는 그 분들의 앞부분을 특별히 보내주시면 실어보는 쪽으로 하죠.

BLUE SKY

안녕하세요 점장님! 드디어 2000년이 지나가고 새해가 밝았습니다. 지금 이 글을 쓰는 시간이 정확히 2001년 1월 1일 PM. 1시입니다. 제가 왜 이 시간에 맞춰서 쓰는지 점장님은 아세요? 모르시겠죠? 죄송하지만 저도 잘 모르겠어요. 원래 제가 쓸데없는 데 의미를 잘 두거든요……. 며칠 전에 겜 라인 11월호에 실린 카논의 시나리오(?)를 읽게 되었습니다. 처음 나유키의 시나리오는 뭔가 가슴이 메어져 오면서도 허전한 그런 느낌이었습니다. 그러나 다음에 읽은 시오리의 시나리오는 너무 슬펐습니다. 그러나 제가 남자라는 자존심(?)으로 겨우 눈물을 참았어요. 그 후 시오리 시나리오를 다 읽고 곧바로 책을 덮었습니다. 더 이상 읽으면 진짜 내 눈에서 눈물이 떨어질 것 같아서… 카논… 정말 해보고 싶은 게임입니다.

P.S : 혹시 카논 한글판으로 나올 가능성 있을까요? (PC로)

제가 글을 쓰는 시간은 밤 10시 45분이군요(의미는 없군요). 1, 1, 1이라면 그야말로 의미 만빵이지 않습니까! 그런 귀중한 시간에 저에게 편지를 써주시다니… 기쁘기 그지없군요. 감사합니다 흑흑흑. 보내주신 그림은… 역시 여성이 상의를 ♥♥하고 있는 그림이군요. 저번 달의 눈물겨운 사연을 읽은 뒤라 이 그림이 더욱 사연있고… 그리고 아름답게 보이더군요. 아 그리고 Kanon은… Kanon은… 흑흑… (잠시 키보드에 눈물이 쏟아져서 키보드 갈고) 예 그런 겁니다. Kanon한글판은 아마 이번에 피아캐럿 2를 수입했듯이 어떤 회사에서 들여온다면 나올 수도 있겠지요? 게다가 전연령판이 있으니 가능성은 더욱 높다고 생각됩니다. 같이 기대해 볼까요?

이산

점장님! 작년 한해동안 무사히 보내셨는지요? 저는 9박 10일간의 휴가를 무사히 보내고 부대에 복귀하여 남은 군생활에 열심히 임하고 있습니다. 이번 휴가 때 부산에 방문해서 건진 것이라면 F&C보컬 컬렉션, ONE -빛나는 계절로의 피아노 어레인지 버전, 핸드 메이드 메이의 Ed 싱글과 동인지 4권을 구했습니다(Air 1권, 디지캐럿 2권, 바람의 검심 1권). 그 중에 가장 비싸게 주고 산 こげどんぼ란 작가의 동인지엔 글만 잔뜩 T_T (밑에 일러스트가 몇 개 그려져 있긴 했지만… 역시 표지만 이쁜 걸 고른 것이 실수였어…). 몇 달 동안 구입하려고 벼르고 있던 '20세기 앨리스'는 이번에도 들어오지 않아서 보는 이들을 안타깝게 했습니다(헛소리 한 거니 신경쓰지 마세요). 지하상가를 돌아다니다가 러브히나 DC한정판을 발견했습니다. 무척이나 사고 싶었지만 가격이 장난이 아니라서…(돈은 있었지만 20세기 앨리스를 위해서… 포기했습니다). 1. 12일 또 물건이 들어온다고 하는데 그때 들어오는 것 확인해서 또 편지 드리지요. 그럼 20000.

P.S : charm님의 코미케 59에서 판매한 CG집 CD를 구입할 것 같습니다.

우~ 벌써 휴가가 끝나셨군요. 재미있게 보내셨나요? 여러 가지 행복감이 충만될 아이템들을 많이 사셨군요. 그런데 코게돈보의 동인지에 그런 슬픈 비극이…. 그거 동인지라고 해서 무조건 화려한 그림이 가득한 것이 아닙니다. 사신 것이 어떤 종류인지는 잘 모르지만 제가 산 어떤 동인지가 있는데 표지가 뻔쩍뻔쩍해서 슥 구입한 뒤 알고 보니 서클 컷 모음이더군요. 그래서 한번 보고 봉인한 일화도 있습니다. 사전 정보를 입수하지 않으면 주

로 표지에 혹하여 사는 경우가 많죠(사실 그런 걸 노리는 동인작가도 많습니다만…). '20세기 앨리스'도 주의하셔야 될 것 같은데 지금도 그런지는 모르겠지만 얼마 전까지 프리미엄 때문에 일본에서 만엔이 넘게 거래가 되더군요(미리 사길 잘했지…). CHARM의 동인시디는 그나마 프리미엄이 안붙어서 쉽게 살 수 있지만 카와타 유우씨의 동인시디는 지금 만엔이더군요. 2년이 다 되어가는데 아직도 가격이 10배가 되어 있는 것이죠. 일본의 시장이라는 게 다 이렇습니다. 휴우~. 동인시장이 크다고 부러워해야 될지… 우리나라는 이러지 않은 걸 다행으로 생각해야 될지….

듀오 죠오타로

점장님 보시오. 지난달은 이유 없는 이유로 펜을 들지 못했소이다. 우선 새해 복 많이 받아 가시오. 나 군×이 듀오 죠오타로요. 지금이 1/1이니 앞으로 3일후 1/4일 이 몸은 집에 가 있을 것이오. 휴가 15일 기쁘도다. 드디어 몇 개월만에 미소녀를 만날 수 있겠구나 으흐흐. 과연 무엇부터 손대야 하나. 옛날 것들? 아님 최신 것들? 피아캐럿3가 나왔더라면… 아쉽구나. DC가 있다면 카논을 할텐데 PS와 SS NGP밖에 없으니, 난 카논이 하고 싶다. 아~. 인피니티 큐어나 살까? 아님 여태 못했던 With you나 인연이란~펜던트? (이놈들은 같은 놈들이 아니던가). 쌓여만 있지 제대로 해본 건 아무 것도 없네. RPG도 많은데 대작 파판9, 드퀘7, TOE, 겁나게 많네 사기도 해야 되고 돈이 남아도나? 또 군침 도는 프라모델 Wing 0 Custom PG. 미치는구나. 하지만 WCPG는 친구 편에 사달라고 했으니 문제없고. 아 어서 시간이 지나 미소녀들을 만나러 가야 되는데 시간이 안 가는구나<후략>

뭔가 마지막 말씀이 저의 마음에 사시미칼을 난도질하는 것 같군요. 그러나! 제가 지금 바빠서 미소녀를 못만난다 해도 저의 주위에는 언제나 미소녀들로 가득 차 있습니다. 회사 컴퓨터를 켜면 미소녀가 저를 반기기 시작해서 여러 가지가 있지요. 그런데 이것은 듀오님의 저주였단 말입니까? 지금 이 글을 쓰기 바로 직전 저의 컴퓨터가 고장나버렸습니다. 크오오~ 그래서 NAC선생의 자리를 빌려 하고 있는데 NAC선생 컴퓨터의 배경은 그의 이미지에 걸맞게 순 검정색인지라 저의 작업속도가 현저하게 저하되고 있는 중입니다. 아니 저 컴퓨터는 정말 듀오님의 저주로 인하여 저렇게 된 것인가? 아니면 추워서 얼었나….

티앤밀크

안녕하세요. 점장 형님!!! 간만의 티크입니다.^^ 어느덧 크리스마스가 지나고 새해가 밝았습니다. 뭐, 여러 가지 일이 있고 사건이 있었던 지난해이지만 러브러브가 가득 찬 마음으로 새해를 맞이한다면 분명 화려한 한해가 되리라고 생각합니다(불끈!). 이번 사연의 시작은 아무래도 지난달 말의 그것! 빨강결레머리의 서태지옵빠~(♡) 콘서트 이야기군요. 생전 처음 갔던 콘서트에 열광적인 분위기는 정말 혹~ 할만 하더군요.^^. 하지만, 역시나 가장 놀라웠던 것은 '소리'였습니다. 그다지 크지 않은 체육관 안에 곳곳에 배치된 스피커들에서 뿜어져 나오는 강력한 기타와 드럼 사운드. 처음에 갈 때 걱정했던, 관객의 함성 때문에 음악을 잘 듣지 못하면 어쩌나~ 하는 불안감은 순식간에 허무주의로 변해버리더군요.^^ 강력한 사운드에 감탄한 콘서트였습니다. 다만 아직 미숙한 관람문화는 쓰린 입맛을 다시게 했지만요. 우냥, 각설하고^^ 이번에 라인이 화아아악~ 바뀐다는 소식을 들었습니다. 어떻게 바뀌는지는 안기부에서 1급 비밀로 문서화조차 금지된 사항이라고 합니다만, 미 FBY의 정보부처에서 흘러나온 정보로는 첫 달 부록이 점장형의 사진집과 엽서집, 브로마이드라고 하더군요. 이미 모 홈피를 통해 공개된바 있는 선글래스를 번뜩이고 있는 사진도 들어가는 것입니까? 우옷!!! 산다!! 산다!!! 산다아!! 아, 물론 라인이야 내용도 멋질 것입니다.^^ 양질의 잡지에 초극강최종병기미소년점장이 합해진다면 그 위력은 어마어마해지겠습니다. 으음. 다음달부터는 전세계 동시 발매인 것인가!!!!!! 사아.. 뭐, 해괴한 사연은 이쯤에서 접고, 새해와 라인의 무구한 발전을 기원하면 이만 접습니다. 그럼 쪽은 다음달을 기대해 주세요. 콜록콜록. 바이바이~.

우오… 라인이 바뀐다는 정보를 어떻게 알아차리고 이런 멋진 축전을 오랜만에 보내주셨나요. 그리고 FBY에 정보가 누설되는 바람에 티앤밀크님이 알고 계시는 계획(그것은 편집부 내에서 '라인보완계획 프로토타입'이라 불리고 있습니다)은 무산이 되고 말았습니다. 그것만 아니었다면 지금쯤 라인은 5개 국어 버전으로 발매되며 순식간에 TIME지를 능가했을 텐데 말이죠. 콘서트 다녀오셨네요. 저는 표를 못 구해서(그거 1시간도 안 가서 매진되었다죠?) 갈 생각도 못했습니다(마감 때문도 있었지만). 마지막으로 담당의 권한으로 삭제된 부분에 대해서는… 일단 함구하도록 하겠습니다.

P.S : 이봐요. 그런 1급비밀을 누설하면 난 나의 자아를 지탱할 수 없게 된단 말예요. 그 비밀은 밥 한끼 사준다는 약속이 지켜지는 날에 말해주도록 하지.

天災님

안녕하세요! 오랜만에(정말 오랜만에) 라인을 사서 본 '독・자'입니다. 칭호에 조금 문제가 생기는군요. 天災로 하자니 쑥스럽고, 본명을 대자니…(뭐 나쁘진 않지만?) 그나저나 눈오는 날도 공략이라고요? 호오? 뭐, 저야 아수라의 삶을 고집하는 자!! 오히려 그런 삶이 오면 좋아할 것 같습니다. 제가 보낸 E-mail의 제목인 '다, 당신이 세, 세라송인 것인가'는 세라송님의 아이디를 처음 봤을 때의 경악(?)을 담아서 한 번 해 본 헛소리입니다. 그냥 무시하세요(^.^). 그건 그렇고 D.A.님은 누구신가요? 이번에 루나틱 돈 시리즈의 게임에 대해서 적어놓은 걸보고, 좀 여쭈어 보려고 했건만… 저의 포착능력이 나쁜 것인지 그분의 정체를 알 수 없군요. 흠! 이런 저를 보고 황당해 하진 마시길!! 그저… 무지의 산물일 뿐입니다!! 헛소리는 그만하고 게임 공략에 대해서 말을 하고자 합니다.

<중략> 참, 세라송님은 건담을 좋아하시려나? 전 갓 건담이 좋습니다. 솔직히 말해서 제가 상상했던 도몬의 옷과 이미지는 그런 것이 아니었는데…. 로봇대전 F(PS판)에서 도몬의 우연하게 나온(우연이 아닌가?) 파일럿 슈츠 차림… 전 그것을 보면서 패드를 놓쳤습니다. 제가 GB로 본 도몬은 너무나도 쿨하고, 멋있고, 샤이닝의 그 강력함을 보여주는 녀석이었거늘. 너무나도 떨어져 코믹 수준으로 보이는 그 모습엔… 하아~. 뭐, 지금은 익숙인지 적응인지 그 모습도 나빠보이진 않더군요.

게임 얘기가 나온 김에 하나 더. 엠블렘 사가!! 기대됩니다. 파이어 엠블렘 성전의 계보를 하며(그것도 얼마 전에)그 재미에 빠져있던 저에게 이 소식은 엄청난 낭보였습니다. 그 강력한 활의 자무카, 유성검을 휘둘러 대는 아이라. 그리고 그녀와 결혼한 홀린의 자식들(전 이쪽을 연결해 주었습니다). 뭐, 다른 시리즈는 아직 못해봤습니다만 이 소식은 저에 마음에 엄청난 희망의 숨결을 불어넣었습니다. 대충 이만하고 줄일까요?

P.S. 이런 헛소리도 사연이라고 할 수 있나요?

P.S.2 아.. 그리고 루나틱 돈 시리즈에 대해서 설명하신 분께 이것에 관한 자세한 설명을 좀 부탁…. 루나틱 돈 3와 루나틱 돈 오딧세이 중 어느 쪽이 나은지. 그리고 이것에 대한 자세한 설명 좀 부탁드린다고 좀 전해주세요!

우선 옆에서 원고 교정보던 D.A.를 붙잡아 물어보았습니다. '액션성을 원하신다면 3가 훨씬 낫습니다. 링크 게이트를 통해 패러랠 월드를 이동하며, 사건을 해결하는 재미도 있고요. 오딧세이는 다소 지루한 감이 있거든요. 하지만 오딧세이에는 3에서 볼 수 없었던 악의 의뢰 등을 통해 악인의 길을 실감나게 걸을 수 있다는 장점(?)도 있습니다. 이 외에도 PC판으로 컨버전(물론 한글화)되어 나온 루나틱 돈 4로 네트워크 플레이를 하는 것도 좋습니다(^^)' …라고 하는군요. 저도 루나틱 돈 3을 조금 찝적거려 본 적이 있는데, 제가 워낙 자유도 높은 게임을 싫어해서 그런지 적성에 맞지 않아 때려치웠습니다. 난 외길 진행이 좋아~!!!

테일즈 오브 이터니아 공략에 대해 많은 분들께 감사의 편지를 받았습니다. 저도 열심히 공략했고, 독자들도 만족한 거 같아 저도 가슴이 뿌듯합니다. 세라송님은 대사 공략을 안하시는 것 같아요…라고 말씀하시는 분들이 꽤 있던데, 사실 페이지가 안되어서 그랬던 것뿐입니다. 다행히 이터니아는 편집부에서도 협조를 해 줘서(페이지를 넉넉하게 배분했다는 뜻) 대사 공략을 오랜만에 마음껏 해 볼 수 있었습니다. 하지만 역시 페이지가 부족하긴 했지만요.

다음 얘기. 저는 도몬이라는 캐릭터보다는 그 성우를 말은 분을 더 좋아합니다. 어떻게 그런 열혈의 목소리를 낼 수 있는가…라며 감탄을 거듭했었죠. 그래서 성우이신 세키 토모카즈님을 좋아합니다. 파이어 엠블레임의 신작인 엠블레임 사가가 나오면 공략하겠다며 현재 어윈과 대립중입니다. 둘 다 이 시리즈를 워낙 좋아하거든요. 그때도 누가 공략을 하던 간에 멋진 공략을 보여드리겠습니다. 이만….

mint3926님

웃! 처음 보내는 김상윤이라 합니다. 저는 세라송님의 열렬한 광신도입니다. 왜 제가 세라송(?)님을 좋아하냐면

PS & PS2

항상 최고의 라인에 최고의 공략만을 선사하여 우리 신도들에게 희열(?)과 게임의 기쁨을 느끼게 해주시기 때문이지요. 기쁘신가요? 기쁘시다면 답장 꼭 부탁드립니다. 이번 테일즈 오브 이터니아 공략, 끝내 줬습니다(제 친구들이 그걸 보고 라인을 사게 됐답니다. 하하하하 저 이쁘죠?). 근데, 이터니아에서 SD란 무엇을 말하는지 잘 모르겠네요. 앞으로도 좋은 공략 부탁드립니다. 저… 며칠 있다가 세라님 보러 갈 건데 친구 3명 정도 데려 가도 되나요? 가면 아는 체 해 주세요.

세라송 기자님. 생각해보니까 쓸 말을 다 못써서 다시 편지 올립니다. 용서를…. 세라송 기자님은 요즘 어떤 게임을 즐겁게 하시는지 궁금해서요. 그리고 창세기전 3를 사실 계획이신지요? 꼭 알려주세요. 테일즈 오브 이터니아에서 이터널 소드 얻으셨나요? 또, 네레이드의 미궁은 몇 레벨에 깨셨어요? 꼭꼭 부탁드립니다.

허허… 칭찬 감사합니다. 며칠 있다가 온다고 했는데, 그 며칠이 대체 언제입니까? 마감일은 피하시는 게 좋은데…. 뭐, 이 글이 나갔을 때까지 오지 않았다면 마감일, 휴일을 피해 찾아오시길 바랍니다. 저를 보고 싶다면 제가 있는지도 확인하셔야 겠구요(저는 꼬리만 내민채 몸을 보이지 않는 신룡과도 같은 존재이므로…. 후후후…).

저는 요즘 공략 때문에 세븐~모르모스의 기병대~(PS2용)를 아주 재미있게 플레이했습니다. 공략이 끝나면 그 동안 못했던 게임들을 하려고 생각중이지요. DC용 센티멘털 그래피티 2와 이터널 알카디아를 현재 계획 중입니다. 아! PS용 수퍼로봇대전 알파(2회째 플레이 중)와 DC용 로도스섬 전기도 이제 엔딩만 남은 상황이니 이거부터 끝내야 겠군요. 게임 센터에서는 키보드 매니아와 얼마 전 새로 나온 경찰관 24시(…던가?)라는 게임을 아주~ 재미있게 하고 있습니다. 키보드 매니아는 리얼에 도전중인데, 아직은 5~6곡밖에 클리어 할 수 없지만 열심히 노력 중입니다. 경찰관 24시는… 아주 물건이더군요. 전혀 새로운 감각의 체감 게임이라고 할까? 겉보기에는 쉬운데, 막상 플레이해 보니까 상당히 어렵습니다. 몸을 많이 움직여야하니 주위 사람들의 시선에도 신경을 써야 하구요. 뭐, 제가 요즘 하는 게임들은 이 정도입니다. 마지막으로, 창세기전3는 살 예정 없음(단, 빌려서 할 예정은 있음). 이터니아에서 이터널 소드는 얻었고, 네레이드의 미궁은 78레벨에 클리어 했습니다. 얘기를 들어보니 네레이드의 미궁을 클리어하기가 굉장히 어렵다고 하던데, 몇 번 죽다보면 요령이 생깁니다. 그 요령을 깨닫기 전에 레벨 올리기를 하느라 레벨이 많이 올라갔는데, 잘만하면 60레벨 정도에도 클리어가 가능할 듯. 레벨이 바뀐다고 능력이 크게 올라가는 건 아니니까요. 어디까지나 장비로 밀어붙여야 합니다. 만족하셨나요?

배대웅님

안녕하세요. 저는 인천 회집이라는 놈입니다. 다름이 아니오라 게임 라인을 읽다가 한 번 쯤 보내고 싶다~라는 생각이 들어서요. 저도 라인본지 꽤 된 듯 합니다. 제 나이 25고, 고등 학생 때부터 본 것 같으니…(그때도 라인이었나?). 저도 한때는 죽어라 게임만 하던 시절이 있었습니다. 예를 들자면 군대 시절, 아니 전경 시절에만 해도 말년 때 취사반에 플스 숨겨 놓고, 매일 직원들 몰래 밤샘 작업을 하던 적도 있구요. 그때가 페르소나 죄였나? 아무튼 쫄따구들 끌고 가 위닝 파이널로 음료수 내기 한 적도 다반사였죠. 아! 모두의 골프 2로도 했네요.

<중략>세라송님에게 사연을 보낸 건 왠지 세라송님이 편해서입니다. 그리고 플스를 만지고 있기도 해서요. 앞으로 자주 보낼 겁니다. 아! 제 필명은(인천 회집) 저희 집이 회집이고, 저도 그 길로 나가려는 사람이라서요. 노력하는 사람이 아름답다… 하하, 세라송님도 항상 건강하시기를. 세라송님을 보며 꿈을 꾸는 사람들도 있다는 걸 잊지 마시구요. 아! 마지막으로 띄어쓰기 및 붙여 쓰기를 싫어해서 맘대로 썼습니다. 알아서 편집해 주세요. 죄송~. 기회 되면 나중에 회에 소주나 한 잔 했으면 좋겠습니다. 물론 제가 막내 동생뻘이겠지만요. 하하~ 캬~ 좋다. 수고하세요.

흠… 군대 시절에도 게임을 했던 사람이 지니어스, 청춘 소년말고도 있긴 있군요. 지니어스는 카투사, 어울리지 않게 미군 헌병을 했던 청춘 소년에 이어 전경 생활을 하면서 게임을 한 인천 회집님. 제가 아는 후배(얘도 라인 필자를 하다 군대에 갔습니다)도 전경 생활을 하고 있는데, 도저히 게임은 꿈에도 꿀 수 없는 빡 센 생활을 하고 있답니다. 군대에 있을 때 게임을 했다는 건 복 받은 거예요.

저기… 제가 회를 굉장히 좋아하거든요? 그런데 서울에서는 회를 먹는데 돈이 많이 들잖아요~. 그래서 그런데… 그 소주에다 회 먹자는 건… 공짜인가요(^^). 제 소원 중의 하나가 초밥과 회를 배 터질 때까지 먹어보는 거거든요. 물론 공짜로~(^^). 앞으로 인천 회집님과는 돈독한 관계를 유지해야겠습니다. 아, 그리고 막내 동생뻘은 아닙니다. 제가 조금 더 나이가 많을 뿐이니 그냥 편히 생각하세요. 아~ 회 얘기하니까 회 먹고 싶다…. 스읍….

임효석님

전 게임라인을 정기 구독하고 있습니다. 저번에는 공략라인만 두 권이 와서 어렵사리 다시 돌려받았는데, 이번엔 모두 그런 건지 모르겠지만 책에 많은 문제점들이 있었습니다. 우선, 우찌 라인 기획 중에 '저거, 어딘가에서(패러디라면)' 코너가 그 다음 페이지에 한번 더 똑같이 나왔습니다. 그 다음에는 제가 기대하던 테일즈 공략이 스킬 일람까지 나온 뒤, 다음 페이지에 스토리 공략은 안나오고 갑자기 앞에 나왔던 라인 응급실이 또 한 번 나오더니 그 뒤에는 앞에랑 똑같이 라인응급실-코드명AR-사차원의 세계-게임스케쥴-라인 집무실까지 한 번 더 재방송되더군요(황당합니다). 그 뒤에는 더 웃깁니다. 퍼펙트 가이드 테일즈 공략이 처음부터 다시 시작되는 겁니다(여기까지만 해도 아, 처음부터 다시 나오는 건가 보다…하고 마음을 놓았습니다). 문제는 아까도 언급했듯이 스킬까지 나온 뒤 다음페이지에 disk1의 마지막 부분이 공략되어 있고 다음 페이지에는 disk2의 첫 공략이 시작되어 있습니다. 그 뒤에는 아무 문제 없이 잘 나오는데…. disk1의 공략은 없고 왠 황당한 라인응급실-코드명 AR-사차원의 세계-게임스케쥴-라인집무실? 중간의 내용이 붕 뜬 셈이지요. 저만 이런 건가요? 아님 이번 라인은 모두 잘못 제본되었나요? 빠른 시일 내로 답변주세요. 그리고 말이 너무 심했다면 용서해주시길… 너무 흥분해서). 솔직히 지금까지 본 라인 중 최악이였습니다. 답변 바랍니다.

원래는 개인적인 답변을 바라고 제게 온 사연이지만 이런 분들이 많을 것 같아 이렇게 공개적으로 글을 싣게 되었습니다. 그런 책 상태를 파본이라고 합니다. 임효석님이 받으신 책 외에도 상당수의 책이 그런 문제를 갖고 있습니다. 거의 대부분의 책이 우씨 라인의 원고 겹침 현상을 보이고 있고, 많지는 않지만 소수의 책들이 이터니아 공략 초반부 대신에 라인 응급실, 코드명 AR 등의 내용이 들어간 것이죠. 일단 이런 문제점이 생긴 것에 대해 정식으로 사과를 드립니다.

원래 필자들이 작성한 원고는 매킨토시로 2차 작업을 거친 후(저희들은 이 과정을 맥 작업이라 합니다) 출력소로 데이터를 보내 필름을 만들게 됩니다(저희들은 이 과정을 출력이라 합니다). 그리고 이 필름을 인쇄소로 보내면 필름이 종이에 찍혀 나와 책이 되는 것이지요. 책으로 나온 내용을 하나로 묶어 현재의 라인 상태로 만드는 것을 제본이라고 하는데, 이번 문제는 출력한 필름을 종이로 찍는 과정과 책으로 만드는 과정에서 생겼습니다. 예를 들어 111 페이지부터 120 페이지에 들어갈 필름을 넣지 않고, 101 페이지부터 110 페이지에 해당하는 필름은 다시 넣는다면 이터니어 공략이 빠지고 라인 응급실, 코드명 AR이 다시 나오게 되는 거지요. 필름이 완성되면 그걸 인쇄소에 가져다줌으로서 저희 라인에서 할 일은 모두 끝나는 겁니다. 그 후에는 인쇄소가 책임을 가지고 필름을 제대로 배치, 책을 완성시키는 것이지요. 저희로서는 종이에 인쇄되는 과정을 확인하고 지킬 수가 없습니다. 그런 이유 때문에, 인쇄 작업을 하는 도중에 생기는 문제에 대해서는 저희로서도 손을 쓸 수가 없지요.

이런 문의가 많이 들어왔는데, 이런 책들은 구입한 서점으로 가서 멀쩡한 것으로 바꿔달라고 하면 됩니다. 거기에서 교환이 안 된다면(책이 다 그 상태거나, 재고가 없다면) 라인으로 직접 전화를 하셔서 그 사정을 설명하시면 책을 교환해드립니다. 정기 구독자라면 아마 책을 다시 보내드릴 겁니다. 단, 우씨 라인 내용 중에서 겹친 것은 대부분의 책이 전부 그런 상태라서 바꿔도 소용이 없습니다. 이터니아 공략이 잘못된 부분은 소수이기 때문에 제대로 된 것으로 바꿀 수 있지만…. 저도 심혈을 기울여 공략했던 이터니아가 그 꼴이 되어서 슬프답니다(T.T).

세라송은 현재 필지모라는 카페를 하나 운영하고 있습니다. 운영…이라고는 해도 개설만 해 놓고 제가 워낙 게으른지라 제대로 챙기지도 못하고 있지만요…. 필지모란 필자를 지망하는 사람들의 모임이란 뜻으로, 필자가 되고 싶어하는 사람들, 게임잡지의 기자가 되고 싶어하는 사람들을 위해 뭔가 도움이 될 건 없을까…하는 생각에 창설되었습니다. 카페의 주소는 http://cafe.daum.net/feeljimo/이고 다음에 접속한 후 카페→필지모로 찾아오시면 됩니다. 그리고 제게 개인적으로 사연을 보내주고 싶으시다면 라인으로 편지를 보내셔도 좋고, se-ra-song@hanmail.net으로 E-mail을 보내셔도 되구요. 모두 환영!!!

ON THE STREET

전체적인 개편에 이어 아케이드와 휴대용 코너가 합병! 그리하여 '길거리를 지나가 게임장에 들어간다'와 '길을 걸으며 휴대용 기기를 즐긴다'라는 이미지를 결합하여 'ON THE STREET'라는 이름으로 새로 태어났습니다!! 많은 응원을 부탁드립니다!!!!!

담당 : 어원 & WVF

…후우~. 바뀐 책의 형식에 맞춰 본지에 할만한 공략이 없는 관계로 CD라인에만 잔뜩 공략을 했습니다(3개 -_-;). 영양가는 없을 것 같지만 하고 싶은 게임들을 했다는 게 중요하겠죠. 다음 달에는 FV2로군요…. 아케이드에서는 몇 번 밖에 플레이해보지 못해서 꽤나 기대하고 있습니다 ‥. 그럼 새해 福많이 받으시길!

상을 치르느라 그란디아 PT 공략을 넣지 못한 것이 심히 유감스러운 일이다. 다음 달에 나가기야 나가겠지만, 또 어느 정도 예고는 되었으나 급작스러운 인사이동과 내용의 개편, 섹션의 통합….상당히 정신이 없던 한 달이었다. 그것도 한 번 개편이 있고 나서 금새 또 있던 것이니… 하지만 이제는 어느 정도 안정 궤도로 들어선 듯하니 안심해도 되는 건가?

아케이드 순위

1	철권 태그 토너먼트	남코	FAG
2	더 킹 오브 파이터즈 2000	SNK	FAG
3	메탈슬러그3	SNK	ACT
4	드럼 매니아 2nd MIX	코나미	RAG
5	펌프 잇 업 Perfect Collection	안다미로	RAG
6	EZ2DANCER	어뮤즈월드	RAG
7	펀치 매니아 북두의 권	코나미	ACT
8	EZ2DJ 스페셜 에디션	어뮤즈월드	RAG
9	사일런트 스코프	코나미	SHT
10	삼국전기2	IGS	ACT

휴대용 & N64 순위

1	WS	파이널 판타지	스퀘어	RPG	12월 9일	4800엔
2	WS	수퍼로봇대전 컴팩트2	반프레스토	SLG	9월 14일	4800엔
3	N64	풍래의 시렌2	춘소프트	RPG	9월 27일	6800엔
4	N64	마리오테니스64	닌텐도	ACT	7월 21일	6800엔
5	GB	테일즈 오브 판타지아	남코	RPG	11월 10일	4500엔
6	GB	포켓몬스터 금 · 은	닌텐도	RPG	99/11/21	3800엔
7	GB	메탈기어 Ghost Babel	코나미	ACT	4월 27일	4500엔
8	N64	마리오 스토리	닌텐도	ARPG	8월 11일	6800엔
9	GB	진 여신전생-데빌칠드런-	아트라스	RPG	11월 17일	4300엔
10	N64	마리오파티3	닌텐도	ETC	12월 7일	5800엔

DANCE DANCE REVOLUTION 4th MIX PLUS

코나미 | 리듬 액션 게임 | 가동중

뭐가 바뀌었나?

4th MIX를 제대로 플레이 해 보지 못한 관계로…. 일단 전 곡 셀렉트 모드가 추가되었다. 또한, 인터넷 랭킹, PS와의 데이터 링크, 배틀 등이 가능한 링크 모드가 추가되었다고 한다. 총 수록곡이 120곡 이상이라니 질리지 않고 플레이 할 수 있을 텐데…. 3rd MIX의 국내 흥행 참패로 어찌 될지는.

이것이 새로이 추가된 링크 모드. 왠지 재미있을 것 같다는…

배틀 모드다!

4th MIX에 처음으로 추가된 것이 바로 이 배틀 모드로, 곡 선택 후에 ↓ 패널을 2회 밟으면 선택이 가능하다(물론 링크 모드에서). 어떻게 보면 3rd MIX의 UNISON 모드와 비슷한 것으로, 파란 화살표는 1P가, 붉은 화살표는 2P가, 녹색은 동시에 밟아야 하는 것이다. 전체적으로 어떻게 대전이 진행될 것인지는….

대전 모드. 화살표만 나뉘어 있는 UNISON 모드 같다…

추가곡 리스트

댄스 매니아에 수록된 곡들이 대폭 추가된 4th MIX PLUS. 물론 국내 가요도 건재하다(알☆디아라는 잡지에서 3rd MIX PLUS 추천 곡 중 3곡이 가요였다는…). 추가된 신곡에 대해 공개한다.

곡 명	아티스트
CAFE	D.D.SOUND
CAT'S EYE (Ventura Mix)	E-ROTIC
CELEBRATE NITE	N.M.R
CONGA FEELING	VIVIAN
DO ME -H.I.G.E.O. MIX-	MUSTACHE MEN
Lupin the 3rd '78	VENTURA
NA-NA	BUS STOP
PETIT LOVE	Smile.dk
RHYTHM AND POLICE (K.O.G G3 Mix)	CJ CREW feat. CHRISTIAN D
SEXY PLANET	Crystal Aliens
SKY HIGH	LUCYFER
SYNCHRONIZED LOVE (Red Monster Hyper Mix)	JOE RINOIE
THEME FROM ENTER THE DRAGON -Revival2001 Mix-	B3-PROJECT
WONDA (SPEED K MIX)	MM

DANCE MANIAX 2nd MIX

코나미 | 리듬 액션 게임 | 가동중

변경점?

일단 보이는 외견 자체에 큰 변화가 있고, 전체적으로 그래픽 구성에 상당한 차이가 있다. 꽤나 세련되어 보이는 디자인으로 변경되었다는 것이 상당히 마음에 든다. 스타트 시에도 꽤 큰 차이가 생겨나 스타트 버튼만으로 시작하면 정해져 있는 코스 중에 선택하여 플레이 하는 모드가, 좌우 셀렉트 버튼과 스타트 버튼을 누르면 모드 셀렉트 후 뮤직 셀렉트가 가능하며, 왼쪽 셀렉트 버튼 + 스타트 버튼으로 전작에서 좌우 셀렉트 버튼 + 스타트로 결정했던 커스터마이즈 모드가 등장한다. 이번 작에서는 드디어 스피드의 변경이 가능해졌다는 것이 가장 큰 변경점이라 하겠다.

깔끔하게 바뀐 모드 셀렉트 화면

뮤직 셀렉트도 전작의 답답함을 벗어났다

화면을 주목! 드디어 스피드 변경이 가능해졌다!!!

추가곡 리스트

전작과는 비교도 안 되는 볼륨을 자랑하는 DMX 2nd MIX. 새로운 신곡들만 27곡에 전작에서 계승된 곡 25곡으로 총 50곡 이상의 방대한 볼륨을 자랑한다! 특히 코나미의 유명 작곡가인 나오키 마에다씨의 신곡이 많이 추가된 것도 주목할 만한 점.

HAPPY PARADISE

곡 명	아티스트
DOODAH! (K.O.G. Re-edit)	DJ MOjo
UPSIDE DOWN (Hyper Euro Mix)	COO COO
MEET MY FRIEND (B4 ZA BEAT Mix)	EDDY HUNTINGTON
TOKYO ALL READY	JUDY CRYSTAL
PETIT LOVE	SMILE.dk
CAT'S EYE (Ventura Mix)	E-ROTIC
TOGETHER AND FOREVER (KCP Euro Mix)	CAPTAIN JACK
BOYS (Euro Mix)	SMILE.dk
TUBTHUMPING (KCP Happy Mix)	CHUMBAWAMBA
BOOM BOOM DOLLAR(Red Monster 2000Mix)	KING KONG & D.JUNGLE GIRLS
SYNCHRONIZED LOVE(Red Monster Hyper Mix)	JOE RINOIE
EAT YOU UP (Phat k Mix)	ANGIE GOLD
DAM DARIRAM (B4 ZA BEAT Mix)	JOGA

KONAMI ORIGINAL

곡 명	아티스트
I WILL FOLLOW HIM	TAEKO + THE V.O.W
KISS KISS KISS	NAOKI feat.SHANTI
ENTER THE DRAGON (G'z Island Mix)	B3-PROJECT
STAY (Organic house Version)	emi
VIRTUAL MIND	Brian Morris feat.Thomas
DO ME (MONDO DISCO ITALO STYLE)	DJ MOjo
KEEP IT GOING	K.Wit feat.Anthony Shoemo
祭 (J-SUMMER MIX)	RE-VENGE
Kiss me all night long	NAOKI J-STYLE feat.MIU
FUNKY MODELLING	SPAKER
Happy-hopper	ES44
Mind Parasite	TOMOSUKE
Quickening	dj TAKA

펀치 매니아 북두의 권 2 ~격투수라의 나라로 편~

(パンチマニア北斗の拳 ～激闘修羅の國編～)

작년, 아케이드에 그야말로 혜성처럼 등장해 많은 유저들을 격투가의 세계로 몰아넣었던 문제의 바로 그 게임, 펀치 매니아 북두의 권이 빨리도 속편이 등장! 북두신권전설의 제 2막이 열린다….

코나미 | 격투 체감 게임 | 근일 가동 예정

가장 큰 특징은 통신 기능이다!

전작은 기계 1대로 1인 플레이만이 가능했었다. 하지만 이번 작에서는 통신 기능을 이용, 2인 대전과 협력 플레이가 가능해진 것(위의 사진에 주목). 그대의 파트너와 함께 사나이들의 세계에 몸을 던지는 것이다!

통신 대전 모드

말 그대로 좋아하는 캐릭터를 선택해 대전하는 모드. 규칙은 '오의 대결(奧義對決)'을 이용해 상대에게서 석상을 뺏어오는 것으로, 2개를 먼저 뺏은 쪽이 승리하게 된다. 현재 사용 가능 캐릭터로 공개된 것은 켄시로, 레이, 라오우, 하트, 쟈기, 팔코, 카이오우, 아인으로, 이 외에도 더 있을 것으로 보인다.

통신 협력 모드

이쪽은 2인이 동시에 플레이하여 오의 게이지를 모아 상대방을 공격하는 타입으로, 단순한 2인 플레이 모드라고 생각하면 된다. 체력 게이지는 하나로 0이 되면 둘 다 게임 오버. 사용 가능한 태그 조합은 다음과 같다.

· 사투로의 여행 편(死闘への旅立ち編) : 켄시로 & 레이

남두와 북두, 천공에 두 개의 극성이 있다! 북두신권 계승자 켄시로와 남두수조권의 레이! 이 세상에 빛을 되찾기 위한 두 사람의 싸움이 시작된다!

· 신 전설 창조 편(新傳說創造編) : 아인 & 배트

압도적인 제도군에 싸움을 건 북두군의 배트와 현상금 헌터 아인! 혼란의 시대의 만나 뜨거운 우정으로 맺어진 사나이들이 지금 난세를 헤쳐나간다!

· 북두 최강 전설 편(北斗最强傳說編) : 켄시로 & 라오우

전설의 싸움으로부터 시간은 흘러, 세계는 다시금 어둠에 휩싸이게 되었다! 하늘은 어지럽고, 모두 새로운 구세주를 기다리고 있을 때! 세기말 구세주 켄시로와 세기말 패자 라오우! 최강의 남자들이 우리들의 앞에 돌아왔다!

스토리 모드

전작의 세기말 구세주 전설 편의 스토리를 제외하고 새로운 스토리 5개가 추가되었다. 각 시나리오에 등장하는 캐릭터들을 알아보도록 하자.

신 · 북두신권 전설 편(新北斗神拳傳說編)

바로나 & 바스크(バロナ & バスク)

치안이라는 명목하에 거역하는 자들을 차례로 처형하고 있는 군사령관 바로나와 그의 부하 바스크가 첫 번째 상대.

게이라(ゲイラ)

수상한 최면술을 사용하는 사형대 대장 게이라. 녀석이 뱉어내는 입김에 절대 주의해야 할 것이다….

아인(アイン)

사랑하는 딸을 위해 주먹 하나로 수많은 현상범들을 잡아낸 남자 아인. 실전 권법을 사용하며, 마음에 들지 않는 자에게는

실전 권법 전설 편(ケンカ拳法傳說編)

부조리(ブソリ)

아인처럼 현상금 헌터를 생업으로 하는 거한. 꽤 난폭할 것으로 보이는데….

배트(バット)

사랑하는 여자를 위해 시대를 바꿔 보이겠다며 반란군을 조직한 북두의 군 배트. 그 목에는 1만 쥬들의 현상금이 걸려 있다.

자코(ジャコウ)

각군, 도를 통치하는 중앙 제도의 총독 자코. 그 압도적인 지배력으로 사설 군대를 마음대로 조종한다.

중앙 제도 강습편(中央帝都强襲編)

소리아(ソリア)

원두황권의 사용자 소리아. 적의 완전한 멸살을 신조로 하는 원두황권…그 힘은 북두신권과 호각일지도.

한 형제(ハーン兄弟)

원두 말살 계획을 꾸미고 있는 남두 쌍응권 사용자. 북두의 반역에 맞추어 남두도 움직이기 시작한 것이다.

팔코(ファルコ)

원두 황권 최강의 전사 팔코. 원두 황권을 숨기고 있는 그 몸은 황금색으로 빛난다고 한다.

수라의 나라 편(修羅の國編)

아카샤치(赤シャチ)

수라의 나라로 향하는 도중, 그 앞에 나타난 해적 '쌍동의 샤치'. 그 선장, 아카샤치가 켄시로를 쫓는다.

수라(修羅)

수라의 나라를 지배하는 것은 무. 그 곳에서 수백 번도 넘는 사투를 반복해 살아 남아 수라라 불리는 남자 중 하나.

알프(アルフ)

보통 상대를 2분 이내에 쓰러뜨린다고 말하는 상급 수라 알프. 그 손은 시간을 재는 모래 시계를 들고 있다.

한(ハン)

북두유권 계승자 중 하나인 제 3의 나장 한. 그 권은 질풍 그 자체로 누구도 그 그림자를 본 자가 없다.

진 · 구세주 전설 편(眞 · 救世主傳說編)

시에(シェ)

불귀의 곡에서 기다리고 있는 괴물 수라. 그는 켄시로가 오기를 기다리고 있었다.

샤치(シャチ)

수라를 먹는 나찰이라 불리는 남자. 그도 북두유권의 사용자 중 하나이다.

효(ヒョウ)

북두유권 제2의 나장으로 켄시로의 친형이다. 카이오우에게 기억을 봉인 당해 켄시로를 습격해 온다.

카이오우(カイオウ)

수라의 나라를 통치하는 북두유권 최고 계승자이자 제 1 나장. 북두신권을 증오해 마인이 된 힘으로 켄시로를 공격해 온다.

Preview

© eolith. co., Ltd.

틀린 그림 찾기 3(HIDDEN CATCH 3)

국산 아케이드 게임 중 거의 최고의 보급률을 자랑하는 틀린 그림 찾기 시리즈. 그 최신작이 드디어 발매되었다(1월 말이면 배포가 거의 완료될 듯). 전작의 게임성을 유지하고 새로운 시스템으로 무장한 틀린 그림 찾기 3에 대해 알아보도록 하자.

이오리스 | 가동중

일단 틀린 그림 찾기란 게임은…?

이것이 전작. 이 번 작도 전체적인 구성은 같다

화면에 등장하는 두 개의 화면을 비교해 서로 다른 부분 5개를 찾아내 표시하면 다음 스테이지로 이어지는 게임으로, 서로 다른 그림을 찾아낸다는 참신한 아이디어와 수많은 스테이지 패턴으로 해도해도 질리지 않고 재미를 느낄 수 있는 특징을 가졌다. 또한, 2번째 시리즈부터 헬프(help) 기능과 아이템, 보너스 스테이지 등의 도입으로 인해 완성도가 더더욱 상승해 없는 게임장이 없을 정도의 인기 시리즈이다. 현재 틀린 그림 찾기 98, 틀린 그림 찾기 2, 틀린 그림 찾기 2000(경품 게임이다!), 이 번 작인 틀린 그림 찾기 3가 발매되어 있다.

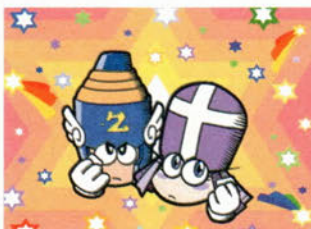
이번 작은 어떻게 다른가?

전작까지는 기존 게임장의 기기에 들어맞는 형태였으나, 이번 작은 평면 모니터와 터치 스크린 형태의 새로운 인터페이스를 도입해 어뮤즈먼트 기기(애인과 하기 좋은…)로 탈바꿈했다. 원래 이 게임이 커플로 즐기는 게임이긴 하지만……. 외관 역시 몽당연필을 세워 놓은 듯한 깜찍한 디자인으로, 여성 유저들에게 강하게 어필할 듯 하다. …다만 다른 기기들과의 크기면에서 차이가 있어 배치 위치를 잡기가 쉽지 않을 것이라는 게 문제인데….

몽·당·연·필

이번 작의 가장 큰 특징이라 할 수 있는 것이 바로 이 몽·당·연·필. 혁신적인 입력 방식으로, 모니터가 평면이 된 이유도 이것에 있다. 각 플레이어는 몽당연필 컨트롤러를 하나씩 잡고 화면에서 틀린 부분을 찾아 꾸욱~. 몽당연필 끝에는 스위치가 달려 있어, 센서와 이 스위치를 이용해 위치를 찾아내는 것이다. 꾹~꾹 누르는 느낌이 상당히 좋고, 전작들처럼 조금만 벗어나면 틀리는 형태는 아니고 어느 정도 약간 넓은 입력 판정을 가지고 있다. 다만 입력할 때 조금 강하게 입력해줘야 한다는 것을 알아둘 것.

보너스 게임~

터치 스크린 방식에 어울리게 보너스 게임도 전작의 버튼 연타 형식(석상 세우기나 원더 보이 스타일의 탈출, 마법 물약 만들기 등등)에서 벗어나 새로운 형태를 도입했고, 상당히 다양한 게임이 수록되어 있다. 화면상에 떨어지는 물체를 연필로 찍어 날려 버리는 형식의 미니 게임이 보통이며, 상당히 열심히 연타를 해야 하는 경우도 있다. 역시 협력 플레이를 하는 쪽이 훨씬 재미있다는. 보너스 게임에 성공하면 아이템을 얻을 수 있다.

이것이 틀린 그림 찾기 3의 메인 이미지 캐릭터. 모자 쓴 쪽이 1P, 그렇지 않은 연필이 2P이다

보스 님 이미지 일러스트. 버블 보블 형태라는 것이…

분기도 있다!

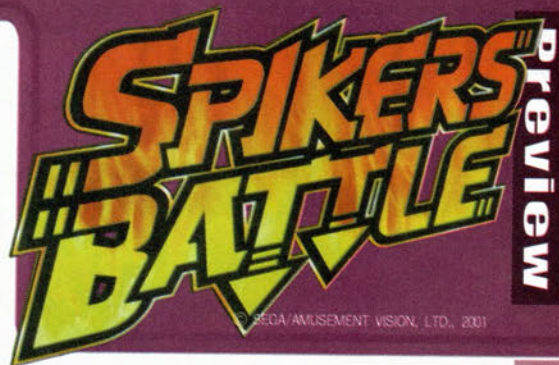
전작까지는 스테이지 구별 형태로 일직선 진행이었던 것과는 달리, 이번 작에서는 2-3개 정도의 주제 중 선택하여 스토리를 진행해 나가는 방식으로 변경되었다. 이로 인해 더더욱 다양한 전개가 가능해졌고, 난이도도 전체적으로 하락한 느낌. 이오리스 측에 따르면 '연인들이 즐겁게 할 수 있도록 난이도도 낮추었다' 라고.

아이템 사용은

전작에서는 버튼으로 사용하던 기능이지만(시간 아이템 등은 자동 사용이었다), 이번 작에서는 실제로 버튼이 스타트 버튼 외에는 몽당연필 버튼뿐이므로 입력 방식이 바뀌었다. 바로 화면상에 보이는 화살표에 표시되는 방향을 몽당연필로 누르면 사용이 결정되는 것. 이제 실수로 헬프를 누르고 눈물을 흘리는 일은 상당히 줄어들 것 같다….

SPIKERS BATTLE

스크롤 타입 액션 게임의 새로운 장을 열었던 스파이크 아웃의 후속작격(…당신, 슬래시 아웃때도 이 말 했잖소…)인 스파이커즈 배틀이 나오미 기판으로 발매된다. 이번 달에는 새로이 추가된 캐릭터를 중심으로 어떤 게임으로 등장할지 점쳐보도록 하겠다.

세가 | NAOMI 기판 | 격투 액션 | 2001년 봄 발매 예정

이번은 스파이크 시리즈의 대 변환!!!

과연 대전 게임으로서의 완성도는 어찌 할 것인지…

화면 사진으로 보아 동 캐릭터 선택 대전 역시 가능한 듯 하며, 무조건 4 팀을 맞추는 것 같다

전작까지의 이 게임은 확실한 스크롤 형태의 액션 게임으로 통신 기능을 이용해 최대 4인까지 동시 플레이가 가능했던 그런 신감각의 게임이었다. 그렇지만 본작은 지금까지와는 달리, 4인 대전이 가능한 배틀 로열 형식의 대전 게임으로 변화하고 만 것이다. 현재까지 세부적인 사항에 대해 전혀 공개하지 않았기 때문에 어떤 형식의 게임이 될지에 대해서는 아무도 모른다. 물론, 게임의 원래의 조작감과 시스템, 그리고 배틀 로열이라는 룰 상 게임의 진행은 아무래도 파워 스톤이 될 것 같다는 불안감이 밀려 오는 것이……. 물론 스파이크 아웃이 파워 스톤 처럼 점프가 높고 빠르지도 않으며 선회도 약간 느리니 큰 문제가 되지는 않을지도 -_-;.

신 캐릭터다!

현재까지 공개된 것은 신 캐릭터 1명 + 기존 캐릭터 4인. 총 4인의 신 캐릭터가 추가될 것이라 하는데…. 사진에 간신히 보이는 덩치 큰 곤(GORN)이라는 캐릭터도 신 캐릭터인 것 같은데….

사진을 보면 꼭 저스티스의 버닝 바츠 거대판 같은 녀석이 설치고 있다

히카루(HIKARU)

이번 작에 새로이 등장하는 캐릭터로, 팀 스파이크에 맞설 새로운 팀의 멤버이다(신 캐릭터들로 이루어진 팀). 현재까지 프로필이나 기타 자세한 것에 대해서는 밝혀지지 않았다. 복장등을 보면 상당히 경쾌한 움직임과 장난기가 넘친다는 것 정도. 중국 권법에 가까운 움직임을 보일 듯.

…서…설마 승룡권 -_-;

아웃 트리거 등에서 채용되었던 아이템이 등장한다. 우측 하단에 보이는 박스는 대전 레이더의 역할을 하는 듯

전작부터의 캐릭터도 확인을…

스파이크(SPIKE)

팀 스파이크의 리더. 직선적이지만 파괴력 발군의 스트레이트로 적을 공격한다. 가장 다루기 쉽고 전체적으로 밸런스가 좋은 캐릭터이다. …그렇지만 주인공인데 저런 센스는(파이널 에디션에서는 초반에 애도 업고 나온다는 -_-;).

전에는 전혀 구경하지 못했던 스테이지. 물론 무기도 등장하는데…이래서야 파워 스톤과 다른 점이…

린다(LINDA)

…과연 어느 정도의 완성도를 보여줄 것인가…. 기술의 추가는 필수일 텐데… 응? 저 포인트는 뭘 의미하는 거지?

팀 스파이크의 홍일점. 살벌한 남자들의 세계에서도 화려하게 살아간다. 빠른 발기술을 이용해 상대를 공격한다. 다른 캐릭터들에 비해 조작감이 상당히 독특한 편.

화이트(WHITE)

응석받이라(…덩치에 안 어울리게끔) 팀 메이트들 가운데 분위기 메이커의 역할을 하고 있다. 덩치에 비해 스피드도 빠르고 연속기도 안정적인 초보자용 캐릭터.

서…서머솔트…

텐신(TENSHIN)

의를 중시하는 팀 스파이크 최고의 경파 사나이. 덤벙대는 화이트를 언제나 나무라고 있다. 이쪽이 리치와 위력을 겸비한 파워 파이터.

뭔가 박력 만점이라는…

Preview

WONDERSWAN COLOR

길티기어 프티

© 2001 Sammy/1998 2001 ARC SYSTEM WORKS 아크시스템웍스 | 사미 | 1월 25일 | ACT | 4500엔 | 컬러 전용 | 대전 케이블 지원

길티기어, WS로 당당히 등장

시스템은 거의 '~젝스'의 것이다

스토리적으로는 PS판의 번외편같은 느낌인데…

얼마 전에 아케이드와 DC로 2편인 '~젝스'가 나와 큰 인기를 끌고 있는 길티 기어가 이번에는 그 여세를 몰아(?) WS로 이식된다. 물론 휴대용 기기로의 이식이니 그대로 이식이 될 리는 없다. '작은(Petit)'이라는 수식어가 붙은 만큼 어딘가 달라졌어도 단단히 바뀌었다. 캐릭터부터가 2.5등신의 SD이고 캐릭터도 추가되었으며, 시스템은 신작인 '~젝스'의 시스템이 채용되어 있다.

작지만 편한 주변기기(?), 원더코인

이러면 가정용 기기의 방향 버튼과 거의 같다

본작에서 사용하는 방향버튼(X버튼)은 4개로 나뉘어져 있어 아무래도 커맨드 입력이 필수적인 대전 액션 게임에서는 불편할 수밖에 없다. 이를 보완하기 위한 것이 본작에 동봉되는 주변기기(?)인 원더코인이다. 이는 지름 2cm 정도의 방향키(!)로, 이를 X버튼에 장착(물론 Y버튼에도 될 듯)함으로써 일반 가정용 기종(SS나 FX?)의 방향버튼에 가까운 조작감을 느낄 수 있다. 380엔에 별도 판매도 할 예정이라고.

기괴한 신 캐릭터 파니

본작에서 추가된 신 캐릭터는 파니(Fanny)라는 이름의 여자 캐릭터이다. PS판에 등장하는 살인의사(…) 볼드헤드를 존경하여 그의 뒤를 좇는 어딘가 수상하고 이상해도 단단히 이상한 간호사. 특대호 주사기를 무기로 쓰며, 기술은 볼드헤드와 거의 유사하다. 꽤 귀엽게 생긴 반면에 얼굴을 쭉 늘여서 공격한다든가 하는 기괴한 기술과 능력의 소유자.

파니. 뭐 겉보기에는 멀쩡하게 생겼다

파니의 각성필살기. 병상에서 한 숨 잠으로서 체력을 회복한다는, 기괴한 것이다

그 외에 최초부터 선택가능한 캐릭터는 6명으로, 파니 외에 기존의 인기 캐릭터들인 카이, 솔, 미리어, 메이, 포템킨의 5인이 등장한다.

WONDERSWAN COLOR

와일드 카드

© SQUARE © KEY ILLUSTRATION/YOSHIDA AKIHIKO 스퀘어 | 겨울 예정 | RPG | 4300엔 | 컬러 전용

BAD STATUS「CARD」

12월호에 소개되었던 와일드 카드. 위에는 상태이상이라고 썼지만 이 게임은 「카드」가 상태 이상인 모 게임과는 달리 (거의) 모든 것이 카드의, 카드에 의해, 카드를 위해 이뤄진다. 따라서 이동이니 전투니 이벤트니, 롤플레잉에서 일상다반사로 있는 행동이 모두 카드를 통해 이뤄지는 것이다. 글쎄, 그란디아 PT의 선례를 보자면 휴대용 기기에서는 상당히 좋은 선택이라고 생각되지만….

기본 시스템은 이렇다

이동

2D로 표현된 필드를, 또는 3D로 표현된 던전을 캐릭터를 조작하여 움직이는… 이 아니다! 본작은 카드를 선택하여 이동할 곳을 결정한다. 이 덕에 일반적인 롤플레잉처럼 맵 위를 헤맬 필요가 하등에 없는 것이다. 좋지 않은가?

전투

본작의 전투 시스템은 일반적인 커맨드 선택형에 카드 배틀 시스템이 가미된 형태이다(그란디아 PT와 비슷할지도?) 물론 적 캐릭터부터 플레이어가 사용하는 무기, 아이템과 마법에 이르기까지 이것 역시 죄다 아름다운 일러스트의 카드이다.

위쪽에는 적 캐릭터가 카드로, 아래쪽에는 플레이어 캐릭터와 각종 커맨드(?)가 카드로 나열된다

이벤트

이벤트라고 해서 뭔가 비주얼 씬 같은 것을 기대하면 금물이다. 오프닝 등의 일부 예외적인 것을 제외하면 카드에 그려진 것들만으로 스토리가 진행이 되어 나간다. 이는 '모든 것을 카드로 표현한다'는 대전제에 충실하려는 것으로 보인다.

그 외…

물론 그 외의 모든 것 역시, 카드이다. 플레이어 캐릭터도 카드, NPC도 카드, 심지어 선택가능한 시나리오조차도 죄다 카드이다.

지나가는 행인A도 물론 카드…

시나리오를 진행해 보자

공개된 시나리오 '몬스터 헌트'를 소개한다. 이를 통해 대강의 흐름을 짐작할 수 있을 것이다.

퀘스트 개시

숲에 도달한 일행은 조속히 안쪽으로 발을 옮긴다. 물론 도중에는 전투가 없을 턱이 없다.

개시시에 목적이 안내된다

분기점. 선택은?

보스전, 그리고 클리어

힘겹게 목표 지점에 도달한 일행을 기다리고 있는 것은 큼직한 용. 이 용을 이기면 클리어의 메시지가 나오면서 멋지게 퀘스트 클리어가 된다.

물론 보스인 만큼 전력을 다 하여 상대해야 한다

…솔직히 말해서 좀 썰렁한 축하 메시지다

WONDERSWAN COLOR

기동전사 건담 vol.1 사이드 7

반다이 | 2월 1일 | SLG | 4500엔 | 컬러 전용

날아라! 건담

지난 호에도 소개되었던 건담 vol.1 사이드 7(이하, 사이드 7)의 발매가 임박했다. 이미 너무나도 많이 울궈먹힌 내용이라 다소 식상감이 없지 않으나 WSC의 성능을 과시하는 데에는 더 없이 좋은 소재라고도 생각된다.

전투 시스템을 상세히 소개한다!

지난 호에서도 소개되었듯이 전투는 실시간 즉 리얼타임으로 진행된다. 전투의 흐름은…

목표물을 록 온 ➡ 무기를 선택 ➡ 애니메이션 배틀

…이렇게 진행된다. 상세히 살펴보도록 하자

1. 레이더를 통해 목표물을 록 온

우선은 목표물을 찾는 것이 급선무. 레이더를 활용하여 목표물을 찾아 정면에 위치시키도록 하자.

지원 MS — 지원 MS의 유무를 표시. 처음에야 아무도 없지만 스토리의 진행에 따라 얻을 수 있다.

에너지 — 무기는 쓸 때마다 에너지를 사용하며 소모된 에너지는 시간이 지남에 따라 차차 회복된다.

적MS 데이터 — 교전 중인 적 MS의 데이터가 표시된다. 이것을 보면서 적을 포착하자.

HP & 아머 — 건담 본체와 장갑의 파손율을 표시한다. 물론 0이 되면 게임 오버.

타이머 — 전투에는 제한 시간이 설정되어 있다.

2. 상대와의 거리에 응하여 무기를 선택

목표물을 록 온하면 무기를 선택하게 되는데, 무기 선택 중에는 일시 정지가 되므로 침착하게 선택하도록 하자. 무기는 크게 격투 무기와 사격 무기로 나뉜다.

이처럼 거리에 따라 사용 가능한 무기가 달라진다. 위쪽은 중거리일 때, 왼쪽은 근거리일 때다. 물론 원거리가 되면 또 틀리다

3. 애니메이션으로 결과를 표시

무기가 결정되면 그에 응하여 애니메이션으로 표시되며 상황에 따라서는 전용의 이벤트 장면이 삽입되기도 한다.

"연방의 MS의 성능이라는 것을 봐주도록 하지"

결과는 이렇게 표시된다

WONDERSWAN COLOR

위드 유

샤를라크 | 1월 25일 | ADV | 4800엔(초회한정판 6980엔) | 컬러 전용

WS에서도 펼쳐지는 3인조의 사랑이야기

요게 초회 한정판의 나오리 피규어. 크기는 작으나 상당히 정교하다

본작은 윈도우즈판으로 시작해서 SS, PS로 이미 이식되어 있는 작품이다. 따라서 내용을 일일히 재방송할 필요는 없을 것이다(뭐 그리 오래 된 게임도 아니고). 결국 중요한 점은 이식도인데, 우선 이식도에 있어서는 WS의 화면이 상당히 해상도가 우수한 만큼 걱정할 필요가 없을 것이다(결국 이런 류의 게임은 해상도가 생명). 또, 초회 한정판에는 트레이딩 카드와 나오리의 피규어가 들어간다. 팬이라면 심히 탐을 낼만 한 물건일 듯.

선택지에 따라서 누구와 맺어질지 결정난다

자… 순간의 선택이 10년을 좌우합니다

너네(사에코, 나오리, 미아코)들이 아무리 날뛰어도 노에미보다는 인기가 없는 거다 —;

GAMEBOY COLOR

웃는 개의 모험 SILLY GO LUCKY!

캡콤 | 2월 23일 | ETC | 4300엔 | 컬러 전용

이것은 무슨 괴 게임이냐!

…라고 할 독자가 있을지도 모르겠다. 그러나 저작권을 보면 알겠지만 후지TV가 있다. 그렇다면? 그렇다. 이것은 TV프로의 게임화인 것이다. 본작은 현재 저기 바다 건너 왜국에서 잘 나가고 있는 '웃는 개의 모험'을 게임으로 만든 것으로, 해당 프로그램의 디렉터가 되어 시청률을 높여 프로그램을 심야 시간대에서 골든타임으로 진출시키는 것이 플레이어의 최종 목적. 실제 프로그램의 각 코너가 미니 게임으로 되어 있어, 이를 클리어해 나감에 따라 시청률을 높일 수 있다. 뭐 국내에는 별반 관계없는 이야기지만 원작 프로그램의 인기 캐릭터들이 그대로 총등장한다고.

꽁트 '코스다씨(小須田さん)'. 던져주는 아이템 중 필요한 것만 잡도록 하자

GAMEBOY COLOR

젤다의 전설 이상한 나무열매-대지의 장/시공의 장

닌텐도 | 2월 말 예정 | RPG | 각 3600엔 | 컬러 전용 | 대전 케이블 지원

시공의 장과 천공의 장

대지의 장. 계절을 조작할 수 있는 사계의 지팡이를 활용하자

시공의 장. 과거의 라블렌. 여왕이 건립하려는 탑이란?

나오는 것마다 재미있었던 젤다의 최신작인 '이상한 나무 열매'는 2부작으로 나온다. 발매시기 또한 3월 예정에서 2월 예정으로 당겨졌다(…고 해도 2월 말이면--;). 각각의 내용을 대략 소개하자면 대지의 장은 사계의 지팡이를 써서 계절을 변화시켜가면서 수수께끼를 풀어나간다. 또 시공의 장은 라블렌을 무대로 하여 과거와 현재를 오가면서(시간의 오카리나?) 잠적한 베란을 찾아나가는 내용이다.

링크 시스템 채용

두 작품은 서로 링크가 된다. 링크는 패스워드를 통해 이뤄지며 패스워드는 둘 중의 어느 한 쪽(어느 쪽을 먼저 하든 순서는 무관)을 클리어 한 뒤에 표시가 된다. 해당 패스워드를 나머지 한 쪽을 시작할 때 넣으면 내용에 영향을 주게 된다. 상세한 변화는 이하와 같이…

넬. 그 정체는 시간을 조종할 수 있는 시간의 무녀이다

플레이어 명	전장(前章, 먼저 플레이한 쪽)에서 입력한 플레이어명이 그대로 이어져 사용된다.
하트 +1	최초부터 하트의 최대치가 4이다.(통상적으로 시작하면 3)
시나리오 변화	시나리오가 전장의 후속 내용이 되어 그에 다라 일부 이벤트의 내용이 바뀐다.
전용 이벤트 추가	단독 플레이 시에는 발생하지 않는 이벤트가 발생한다.
초기 장비의 변화	L1(…)의 검과 방패를 초기장비하고 있다(통상이라면 빈손).
전장의 캐릭터가 등장	전장에서 등장한 캐릭터가 게스트 캐릭터로 등장한다.

스토리의 발단인 링크와 랄프의 만남

'시공의 장'의 발단을 소개한다

마물에게 습격받고 있는 유모 인파를 구조하여 같이 라블렌 지방을 떠도는 링크. 인파는 젤다의 명으로 라블렌의 가희(歌姬) 넬을 호위하기 위해 왔다고 한다. 그러던 중 숲에서 넬과 넬의 단짝인 랄프를 발견하지만 그 순간 인파가 사악한 웃음소리를 낸다. 어둠의 사제 베란에게 빙의(憑依)된 것이다. 넬의 정체는 시간을 조작할 수 있는 시간의 무녀로, 베란은 넬의 능력을 악용하여 현재를 과거로부터 파괴하려고 했던 것이다. 넬에 빙의한 베란은 시간의 저편으로 모습을 감추고 그 자리에는 링크와 인파, 랄프만이 남았다.

넬의 소꿉친구이자 경호원(?)인 랄프

MOBILE PHONE

요! 루이모

Com2us | 2월 중순 개시 예정 | SLG | 011, 016, 017

요! 루이모는 어떤 게임인가?

이렇게 화를 낼 때도 있다

그렇게 쳐다 보면 부끄럽잖아~

루이모가 공격하는 장면

기본적인 게임형식은 육성 시뮬레이션으로 다마고치나 시맨 등을 연상하면 쉬울 것이다. "요! 루이모"란 핸드폰 속에서 살고있는 루이모라는 애완 몬스터를 성장시키는 것으로, 2종족으로 나뉘어져 있으며 80종류이상의 다양한 모습을 하고 있다. 화도 낼 줄 알며 웃기도 하는 보통 애완동물이라고 생각해도 좋을 것이다. 하지만 다른 육성시뮬레이션과는 달리 단지 성장시키는 것만이 아닌 조합커맨드로 다양한 생물로 변하는 것도 가능하다는 특징이 있다. 때로는 원하지 않은 괴(?)생물이 등장할지도…. 현재 011과 016에서 시범 서비스가 이뤄지고 있으며 2월부터는 017로도 확대 서비스 될 예정이다.

관점은 루이모의 성장!

이런 관문 몬스터를 상대하게 된다

패배하는 경우엔 현재 관문에서 1단계 하락하는 불행도…

이런 몬스터가 등장하기도 한다

플레이어가 성장시킬 수 있는 루이모에게는 3가지 기술이 있다. 이 기술들을 사용해 여러 관문을 통과하거나 다른 종족의 루이모들과 대결해 승리를 하게 되면 일정량의 경험치를 얻게되어 조금씩 성장 할 수 있게 된다. 특히 일정 수의 관문을 통과하게 되면 알 굴리기라는 훈련이 등장하게 되는데 이곳에서는 더 많은 경험치를 획득 할 수 있으니 분발해 보는 것도 좋을 것이다. 하지만 계속해서 대전을 벌이다보면 한계에 다다른 루이모에게 더 이상 성장이라는 것은 불가능하다. 이럴 때는 다른 루이모를 기르고 있는 플레이어에게 프로포즈하여 루이모의 2세를 낳아 다시 성장시키는 것이 가능하다고 한다. 간혹 가다 돌연변이 유전자로 인해 결혼에 실패기도 한다고 하니 좌절하지 말고 계속해서 도전해보자!

배우자가 중요하다?

뭔가 못깁지 않은개!

위에서 설명하였던 것과 마찬가지로 자신의 멋진 2세 루이모를 얻으려면, 배우자 또한 신경 쓰지 않을 수 없을 것이다. 자신은 최강의 몬스터인데 배우자가 따라주지 못하면, 그만큼 능력치의 손해를 보게 될 것이다. 능력치만이 아닌 외견도 중요하니 골라가며 멋진 루이모를 선택하도록 하자!

NINTENDO 64

동물번장

ⓒ 2000 Nintendo

닌텐도 | 2월 예정 | ACT | 가격 미정

둥근 머리를 네모지게 한다!(マルいアタマをシカクくする!)

지난달에 공략이 나간 DC용 L.O.L.을 기억하는지? 본작은 그 L.O.L.과 여러가지로 유사한 면이 보이는 게임이다. 사각형의 기괴한 폴리곤 캐릭터들이 난무하는 이 게임은 게임과는 관계가 별로 없는 유명인들이 원안을 냈다고 한다(하지만 지식이 일천한 필자는 아무리 봐도 어떤 사람인지 모르겠다…). 위의 글은 본작의 캐치프레이즈.

괴이하게 심오한 스토리

게임이 생긴 게 괴이한 만큼 스토리도 참 괴이하다.

동물의 세계는 원래 야성(색)으로 가득한 세계였으나 색이 없는 동물들에게 색이 먹혀 없어져 버렸다. 색이 없는 세계는 무미건조하고 재미없기 때문에 막 태어난 돼지인 주인공이 색을 뺏어간 동물들과 싸워, 야생을 되돌리기 위해 모험에 나선 것이다.

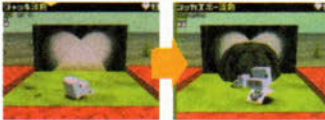
살아나가자!

주인공은 보잘것없는 돼지. 우선은 필드상을 돌아다니며 다른 캐릭터들을 잡아먹어서 생존해야 한다. 그렇다고 해서 생존만 해서는 안되며 성장도 하여 클리어 조건을 만족, 다음 스테이지로 나아가야 한다.

성장의 단계

최초의 주인공은 머리에 '니쿠[肉]'라고 불리우는 판 모양의 파츠 하나가 달린 빈약한 형태이다. 이 상태에서는 아무것도 될 게 없으니 우선은 필드를 돌아다니며 사냥을 하자. 사냥은 상대를 록온하여 공격하여 때려눕히면 된다. 그 다음은 죽어 자빠진 상대의 '니쿠'를 먹자! 니쿠에 따라 주인공의 색과 형태가 바뀌는 변태를 할 수도 있고 이를 통해 강해진다. 또, 일정 조건이 만족되면 교배를 할 수도 있는데 교배를 통해 2세가 탄생되고 그 2세로 플레이를 이어서 할 수 있다.

눈앞의 동물을 공격! 쓰러지면 잡아먹어라

그러니까… 황색 '니쿠'를 먹으면 황색으로 변태하는 식이다

…뭔가 수상한 형태의 입구를 하고 있는 동굴에서 교배를. 교배의 결과로 저렇게 2세가 생겼다

참 처음에는 보잘것이 없다

NINTENDO 64

에코델타

ⓒ 2000 Nintendo

닌텐도 | 2월 예정 | SLG | 5800엔

재난 영화가 있으면 재난 게임도 있다!

대형 화재라든가 선박의 침몰 상황하에서의 긴박한 상황을 그린 이른바 재난 영화가 인기를 얻는 경우는 흔히 있는 일이다. 그렇다면 왜 재난 상황을 그린 재난 게임은 없겠는가! 본작은 저러한 영화에 비해 긴박감은 부족하나 수장될 위기에 몰린 대형 잠수정을 구조하는 상황이라면 누구라도 상당히 끌릴 것이다. 본작에서 플레이어는 소형 잠수정을 조종하여 엘레멘트라고 불리는 해저에 흩어져 있는 에너지원을 모아, 고장으로 해저에서 옴짝달싹 못하고 있는 대형 잠수정에 공급하여 대형 잠수정을 다시 움직일 수 있게 해야한다.

해저에서는 이렇게

플레이어가 소형 잠수정을 몰아 엘레멘트를 모아야 하는 해저는 당연히 어둡고 시계가 좁다. 따라서 시각보다는 레이더의 소리나 오퍼레이터의 안내 등, 청각적인 요소에 의지해야 한다. 또 해저에는 플래트가 설치되어 있어, 이를 통해서도 엘레멘트의 회수를 행할 수 있다. 다만 플랜트는 에너지를 사용하여 가동되므로 정기적인 에너지의 보급이 필요하며, 에너지를 많이 투입하여 확장시킬 수도 있다. 물론 해저에는 적도 있다. 하운드라고 불리는 이 적은 가동중인 플랜트를 습격하는데 플랜트 자체에는 방위 능력이 없으므로 건너라고 하는 방위용 시설을 설치해야 한다.

이게 문제의 대형 잠수정이다

레이더를 사용하면 엘레멘트가 있는 장소가 청색으로 표시된다

플랜트. 기동시키면 알아서 엘레멘트의 생산과 회수를 행한다

에너지를 사용하여 건너를 강화. 적의 공격에 대비하자

Preview

ARCADE & 휴대용

아케이드 프로 게이머 프로젝트 시동!

작년까지는 PC 온 라인 게임 위주로 실시되었던 프로 게이머 리그에 조심스러운 움직임이 보이고 있다. 프로 게이머 시장이 드디어 아케이드 쪽에도 눈을 돌리기 시작한 것. 프로 게이머 리그 창설을 선언한 AC · PERCUSS와 리그 전을 개시한 KOF에 대해 알아보도록 하겠다.

인터존 21 + PKO의 AC · PERCUSS 프로 게이머 리그

지난 12일, 인터존 21에서 개발한 리듬 액션 게임 AC · PERCUSS의 PKO(PRO GAMER KOREA OPEN) 주최 리그 출범에 관한 공청회가 열렸다. 안건은 프로 게이머 리그를 진행하기 위한 AC · PERCUSS 대회의 규칙과 심사기준의 보완. 시범 공연등 다채로운 행사가 진행되었다.

공청회 현장

AC · PERCUSS

난타 형태의 게임으로 5개의 드럼 패널 형태의 타격판과 1개의 발판으로 이루어진 리듬 액션 게임이다. 수록곡은 가요 위주로, 아쉽게도 아직 오리지널 곡은 거의 없는 듯. 현재 인컴 테스트를 마치고 서서히 퍼져 나가고 있다.

프로 게이머 리그에 대해

최초의 아케이드 게임 프로 게이머 리그로, 1년 동안의 리그를 치뤄 총 상금 1억원을 놓고 겨돌을 벌이게 된다. 현재는 선발된 프로 게이머들을 중심으로 리그를 치룰 예정이며, 대회는 남, 여 개인전과 커플전으로 치뤄진다. 앞으로 전국 고교와 대학 투어등을 통해 공개 대회를 열어 서서히 폭을 넓혀 세계적인 리그로 이어가는 것이 목적이라고.

선발 예선전에서 우승한 김기석 선수의 시연

커플전. 물론 두 사람이 다 올라가 있어야만 하는 것은 아니다

리그 규칙에 대해서

지금까지 PKO는 꽤 많은 프로 게이머 리그를 치뤄왔기 때문인지 이번의 AC · PERCUSS 프로 게이머 리그의 경우는 상당히 자세한 규칙이 정해져 있었다. 물론 댄스 게임의 경우 전략 시뮬레이션이나 대전 게임처럼 명쾌하게 승부가 판가름나지 않기 때문에 인체의 움직임을 예술적으로 표현하는 체조나 피겨 스케이팅 등에서 적용되는 규칙을 바탕으로 작성되었으며, 브레이킹 기술을 중심으로 난이도를 표현, 프로란 느낌을 받을 수 있었다. 물론 초안인 만큼 미흡한 부분도 있었지만 공청회를 통해 의견을 수렴하는 등 열성을 보였다. 심사위원은 공개 시험을 통해 선발한다고 하니 한 번쯤 도전해 보는 것도.

필수 기술중 하나인 알파킥의 여성 게이머의 시연

SBS와의 제휴, 그리고 공중파

가장 비전이 있는 부분이 바로 방송을 공중파를 통해 한다는 것. 보통은 케이블 TV나 인터넷을 이용하지만 이번은 공중파를 타게 되는 것이다. 이로써 게임에 대한 인식을 조금 바꿀 수 있다면 더 할 나위가 없을 듯. 아직 구체적인 방송 시기에 대한 것은 정해지지 않았다.

리그에 대해

아케이드 프로 게이머 리그가 열리는 것은 무척이나 환영할 만한 일이다. 현재 국내 아케이드 시장은 상당히 위축되어 있기 때문에 어떤 계기를 던져줘야 할 부분이었다. 이때 이런 방송을 하게 되면 구매욕과 플레이 의욕을 불러일으킬 수 있기 때문에 상당히 바람직한 일이다. 그렇지만 너무나 '프로'라는 것을 인식하기 위해 복잡한 규칙과 어려운 난이도 등등을 내세워 일반인들은 쉽게 접근할 수 없게 했다는 것은 약간 아쉬운 점. 이후에 다른 아케이드 게임의 리그도 열렸으면 한다.

ARCADE

THE KING OF FIGHTERS 2000 천왕전

현재 KOF의 개발권을 취득하고 있는 이오리스에서 개최한 대회이다. 이 대회에서 16강을 선발해 온 게임 넷으로 방영을 계획하고 있는 것. 이 역시 KOF 2001의 국내 개발 홍보등의 면에서 상당히 긍정적인 반응을 보일 것으로 예상된다. KOF 팬으로써 상당히 기쁜 일.

1. MESA 대회

지난 12월 23일, 남대문에 위치한 MESA 11층에서 이오리스배 THE KING OF FIGHTERS 2000 대회가 열렸다. 약 500여명이 참가한 큰 규모의 대회였으며, 이날 토너먼트 형식으로 16강 진출자를 선발했다. 16강 진출자와 소속팀은 다음과 같다.

수많은 사람들이 몰린 MESA의 이오리스 직영 게임 센터

이름	소속팀
이광노	MAD CLAN
김동욱	MAD CLAN
박연준	MAD CLAN
장진혁	MAD CLAN
박수호	에스카
인제훈	에스카
홍종철	VIRUS(원주)
손위립	VIRUS(원주)
박병모	미네르바
박진광	D.E
김도경	선풍기
박재현	천리안 KOF동
김동현	미정
정모자(닉네임)	청목파
나학준	Dead Offer
변영주	어니언링

대회 진행을 맡아 수고해준 자원 봉사자들

16강 진출자들. 좌하부터 박연준, 이광노, 박수호, 박진광, 인제훈, 홍종철, 장진혁, 김동욱, 손위립, 변영주, 정모자, 나학준, 박재현, 김동현

전체적으로 장소가 너무 좁고 앰프 설치가 미흡해 시간이 지연되었고, 신청자는 많은데 하루 안에 대회를 치뤘기 때문에 16강 선발 시까지 단판이었다는 것이 문제였다(덕분에 운이 상당히 많이 작용하기도. 하지만 16강 진출자는 대부분 예상되었던 사람들이고, MAD CLAN과 에스카는 강팀답게 각각 본선에 4명, 2명을 진출시키는 기염을 토했다). 그렇지만 대회 진행 자체는 꽤 훌륭했던 편. 여담이지만 가장 불만했던 경기는 패자부활전의 마지막 경기. 가히 결승전을 방불케 했다….

2. 온 게임 넷의 리그 방송

이오리스 배에서 가려진 16강은 온 게임 넷으로 방송되는 풀 리그 형식의 16강 전으로 순위를 가리게 된다. 이번 리그전은 3개월 동안 방송될 예정. 지금까지 철권으로 방송해 오던 온 게임 넷이므로, 갑자기 팀배틀 형식에 스피디한 진행인 KOF의 중계를 어떻게 할 것인지 귀추가 주목되고 있다(매주 수요일 방송되며, 1월 17일 오후 8시 첫 방영. 이후 1주일에 4번 재방영한다).

3. 앞으로의 계획

이오리스 측에서는 일단 앞으로 6개월 동안 KOF 리그전을 계획하고 있다고 한다. 그리고 현 16강 리그가 끝나기 전쯤 다시 대회 등의 형식을 통해 새로운 참가자를 선발할 계획이라고. 물론 구체적인 형태는 결정되지 않았지만, 팀배틀 형식의 도입도 심각하게 고려중이라 한다. 이번 대회의 미비했던 점을 보완해 공정하고 완벽한 대회를 열어주었으면 하는 바램뿐. 이오리스는 KOF 2001 개발과 맞추어 리그를 계속해서 이어가 나아가 프로 게이머 형태를 도입하고 싶다고.

4. KOF 2001에 대해서

현재 순조롭게 개발이 진행중이라 한다. 아직 공개할 단계는 아니지만, 2월 말쯤 되면 어느 정도 윤곽 자체는 드러날 것이라고(앞으로 정보는 계속해서 공개할 예정이라고 한다). 가장 민감한 부분인 캐릭터 존속 여부에 대해 끈질기게 묻는 본 필자에게 "아직 확실히 결정된 게 아니어서 말씀 드릴 수 없습니다만 한국 캐릭터에는 변화가 있을 것입니다. 일단 여성 캐릭터도 없지 않습니까?"라는 의미심장한 말을 남겼다. 기대하고 있어도 좋을 듯.

처음부터 끝까지 진행하느라 수고가 많으셨던 이오리스 관계자 분들

KOF 배경 설문

현재까지 KOF 시리즈에서 한국 스테이지의 배경은 제대로 된 것이 하나도 없었던 것이 사실이다(…한글은 다 틀렸지, 게다가 어딘지도 모르겠지, 이건 뭐 70년대도 못 될 배경들 뿐이니…. 그나마 96 시절 수원성이 가장 괜찮았는데, 그것도 뭔가 폐허가 된 듯하게 그려 놓았었다는). 그리하여 현재 이오리스 측에서는 한국인들이 딱 보면 알 수 있고 가장 한국적인 곳을 배경으로 만들기 위해 고심하는 중이라고. 현재 안건으로 올라와 있는 것은 월드컵 경기장, 불국사, 제주도, 대학로, 강남역 부근, 공동 경비 구역, 고궁 등등등. 이외에도 가장 한국적(…그렇다고 꼭 고궁이나 문화재만이 한국적인 것은 아니다…)이라 생각되는 곳이 있다면 지체말고 편집부로 보내주길 바란다. 이오리스 측에서는 전적으로 유저들의 의견을 반영할 생각이라고(게다가 최후의 버그나 테스트 플레이어도 국내의 매니아층을 주축으로 이루어질 것이라고 하니 기대해도 좋을 듯! N모 기자는 '버그가 없다면 KOF가 아니다' 라고 외치고 있지만…). 자신이 고른 배경이 게임에 등장하게 되면 그 아니 즐겁지 않겠는가! 많은 참여를 바란다….

아직도 이해할 수 없는 저 배경 센스…

AC격투특집

최강 격투가로의 길

Tekken Tag Tournament

속수무책팀 : 이준오

안나&니나 윌리엄스

'철권 1' 시절부터 한번도 빠지지 않았던 두 자매. '철권 3' 까지 (PS판 철권3 제외) 별다른 개성도 없이 외모만 달랐지 계속 같은 기술을 사용해서 플레이하니 두 캐릭터의 차별성은 거의 없었다고 보아도 과언이 아니다. 하지만 이번 철권 태그토너먼트에서는(이하 철권 태그) 확실히 달라졌다. 더 이상 안나는 니나의 분신이 아닌 개성 있는 하나의 캐릭터로 태어나게 된 것이다. 니나는 철권 1에서부터 3까지 지금까지 단 한번도 캐릭터의 성능에서 밀린 적이 없었던 캐릭터이다. 하지만 철권 태그에서는 다르다. 강해진 모습은 거의 보이지 않고 대부분의 기술들이 약화된 모습만을 볼 수 있다. 여기에서는 철권 태그에서 약해진 니나가 어떻게 살아서 나아가야 할지 그리고 니나와 안나의 실용적인 패턴과 연계기 또 비슷한 것 같은 두 캐릭터가 어떻게 다른지에 대해 알아보겠다.

안나의 에거페이트 애로우

이번 철권 태그에서 생긴 안나의 트레이드마크와 같은 기술인 **에거페이트 애로우(↓↘→LP)**는 발동 빠르고 판정도 좋아서, 철권 전체기술을 놓고 보아도 빠지지 않는 최고급 기술이다. 하지만 단 하나 단점은 상단이라는 점인데 기술의 발동속도와 판정을 볼 때 그다지 신경 쓰이는 부분은 아니다. 에거페이트 애로우의 활용법은 다양하다. 우선 발동이 매우 빠르기 때문에 상대방의 경직을 노리기에 아주 유용하다. 하지만 이것보다 더 중요한 활용법이 두 가지가 있는데 그 중 한 가지는 상대방을 강하게 압박하는 스타일이다. 에거페이트 애로우를 상대방이 가드하면 상대방은 가드가 살짝 튕겨나가면서 우선권은 안나에게로 오게 되어 있다. 이 점을 이용하면 안나의 빠른 기술들을 감안해 볼 때 지속적인 공격이 가능하다. 마지막으로 가장 중요한 에거페이트 애로우의 카운터 활용이다. 에거페이트 애로우는 크린히트나 노멀히트가 날 경우에는 상대방이 자세만 약간 흔들리며 넘어지거나 공중에 뜨지 않는다. 하지만 카운터 히트가 날 경우에는 상대방을 저 하늘 위로 높이 띄울 수 있다. 이 때 들어가는 유용하고 간단한 연계기로는 **에거페이트 애로우 ×2 - 어퍼 스트레이트(↘LPRP) - 트위스팅 라운드 콤보 3타(↘LKLPRK)**가 있는데 쉬우면서도 상대방의 에너지를 많이 깎아먹을 수 있다. 계속 말하지만 에거페이트 애로우는 발동 속도가 아주 빠르고 상대방의 공격을 무시하고 카운터 히트를 낼 확률이 거의 90% 라고 보아도 좋다는 것이다. 그렇기 때문에 상대방이 공격형 스타일이라면 가만히 서서 애거페이트 애로우만을 노려준다면 상대방은 섣불리 공격을 하지 못할 것이다. 에거페이트 애로우는 그밖에 모든 상황에 연계기로 넣어줄 수가 있다. 예를 들어 **어퍼로 띄운 다음 에거페이트 애로우 - 원 펀치 - 에거페이트 애로우 - 싯 스핀&라이트 하이 킥(↓LKRK)**의 연계기 같은 것이 성립이 된다. 하지만 막상 실전에서 사용하기는 그렇게 쉬운 편은 아니기 때문에 그냥 된다는 정도만 알아두면 좋다.

니나의 디바인 캐논

니나의 디바인 캐논(↓↗LK or ↗LK+RK)하면 철권을 계속 해왔던 유저라면 모르는 사람이 없을 것이다. 디바인 캐논은 철권 3 때까지만 해도 아주 강력한 기술의 하나로 꼽혀왔었다. 일단 맞으면 공중 연계기로 상대방의 에너지를 거의 반 이상 깎아먹을 수 있고 공격을 막히더라도 경직이 작고 가드 후에는 상대방과의 어느 정도 거리가 유지되기 때문에 공격을 받을 확률이 매우 적었다. 하지만 이번 철권 태그에서는 다르다. 디바인 캐논을 상대방이 가드할 경우에는 상대방과 밀착상태가 되고 경직 또한 철권 3 때보다 커졌다. 한마디로 발동이 웬만큼 빠른 거의 모든 공격을 맞는다고 보아도 좋다. 나빠진 점은 이것만이 아니다. 니나의 몇몇 기술들의 판정이 바뀌어서 공중콤보 조차 더 약화되었다. 마지막으로 약화된 점이 한가지 더 있는데, 상단 기술을 100% 회피하던 3 때와는 달리 이번 태그에서는 상단 기술조차 100%가 아닌 50% 정도밖에 회피하지 못한다. 상대방의 상단공격이 확실히 예상될 때에도 디바인 캐논을 써 주면 50%의 확률 정도밖에 성공하지 못한다는 것이다. 이렇게 거의 쓸 수도 없을 만큼 나빠진 디바인 캐논, 하지만 봉인하기에는 너무 아까운 기술이다. 디바인 캐논을 써 주어야 할 경우는 상대방의 큰 경직이 보일 때만 사용해 주도록 한다. 그리고 아주 약간 좋아진 면도 있는데 그건 바로 거대 캐릭터(쿠마, 잭시리즈, 오우거, 트루 오우거)와의 대전시에 태그 버튼을 눌러주면 태그가 되면서 낮게 떠야 할 캐릭터들이 더 높게 뜨게 된다. 이 때 태그 콤보를 넣어주면 더 효과적인 공격을 할 수 있다. 여기서는 안나와의 팀웍 시에 효과적인 콤보 하나를 소개하도록 하겠다. **디바인 캐논 태그 - 에거페이트 애로우 - 어퍼 스트레이트 - 트위스팅 라운드 콤보 3타**를 써주면 상대방의 에너지를 거의 절반 가까이 깎을 수 있을 것이다. 또 한가지 디바인 캐논을 상대방의 낙법을 이용해서 역가드(역가드 : 상대방이 낙법하는 순간에 공격을 해서 그 기술의 횡이동 추적기능을 이용해서 자리가 바뀜으로서 거꾸로 막아야 하는 기술)를 노릴 수가 있는데 방법은 **디바인 캐논 - 헌팅 킥(↗LK) - 백 스핀촙(↓RKLP) 반시계방향 횡이동 캔슬 - 대시 디바인 캐논** 이렇게 순서대로 해 주면 상대방이 시계방향으로 낙법을 쳤을 경우 역가드를 노릴 수 있다. 이렇게 글을 보면 잘 이해가 가지 않겠지만 많이 하다 보면 감을 잡을 수 있을 것이다.

페이탈 어택 컴비네이션

안나에게 새로 추가된 기술 중 에거페이트 애로우와 이지선다로 쓰일 **페이탈 어택 컴비네이션(↗LPLK)**은 상단과 중단을 한번씩 번갈아 공격해 주

는 기술이다. 이 기술이 유용한 이유는 발동도 빠르고 클린히트의 경우에는 2타까지 덩달아 들어간다. 게다가 이 때는 상대방에게 막을 수 없는 경직까지 생기기 때문에 **쌍장파(→LP+RP)**까지 덩달아 보너스로 들어간다. 앉아서 피하자니 뒤의 공격이 중단이기 때문에 앉아서 피할수도 없는 노릇이다. 사실 계속 도망만 다니면서 페이탈 어택 컴비네이션만을 사용하는 안나는 이기기가 매우 힘들다. 그만큼 성능이 좋은 기술이고 두 번째로 이 기술을 피하려다가 2타만 카운터로 맞는 경우에는 스턴상태가 되면서 앞으로 고꾸라진다. 이때도 역시 쌍장파를 추가타로 넣어줄 수가 있다. 마지막으로 페이탈 어택 컴비네이션은 딜레이를 주어서 사용할 수가 있다. 그렇기 때문에 1타씩 딜레이를 주어 한번씩 사용해 주면 2타를 클린히트나 카운터 히트로 맞게 되므로 무조건 쌍장파를 넣어주면 된다.

니나의 아가미베기

니나의 모든 기술 중에서 철권 태그에서 유일하게 좋아진 기술이다. 철권 3 때의 경우 아가미베기(←↙↓↘RP)를 상대방이 가드 했을 경우 경직이 매우 커서 거의 모든 공격을 맞았지만 이번에는 다르다. 발동 빠르다는 진의 **초풍신권(→N↓↘RP)** 마저 맞지 않게 되었다. 하지만 진의 **섬광열권(LPLPRP)** 같이 바로 발동되는 기술에는 어쩔 수가 없다. 그래도 철권 3 때보다 위험부담이 적어진 건 분명한 사실이다. 게다가 기술 자체에 상단 회피 판정이 있기 때문에 중거리에서 서로 견제할 때에 사용해주기 매우 좋다. 하지만 여러 기술들의 판정 변화로 인해서 공중 콤보는 약화되었다. 아가미베기 히트 후의 가장 유용한 콤보는 **원투 펀치 - 어설트 콤보(↘LKLPRP LP+RP)**이다. 이 때 어설트 콤보를 그냥 바로 사용해 주면 들어가지 않고↘LKLPRP에서 LPRP 사이를 약간 시간차를 주어서 사용해 주어야 상대방이 뒤집히지 않고 제대로 맞게 된다. 설명만 듣고는 감이 잘 오지 않지만 몇 번 직접 해보면 금방 알 수 있을 것이다. 니나의 아가미베기는 니나가 이기는데 있어서 아주 중요한 요소의 하나이기 때문에 언제 써 주어야 할지 그리고 판정에 대해서 잘 알아둘 필요가 있다.

안나의 헌팅킥 콤보 활용

니나에게도 있지만 안나의 경우에는 의미가 다르다. 니나의 **헌팅킥 콤보(↗RKLKRK)**는 그냥 간단히 상단 하단 상단을 번갈아 공격해주는 의미밖에는 없다. 하지만 안나의 경우에는 헌팅킥 콤보가 2타까지 발동되는 순간에 횡이동이 가능하다. 이 때 횡이동만 된다면 그다지 큰 의미는 없겠지만 안나에게는 횡이동 도중 나가는 이지선다 기술이 있다. 바로 **중단기술인 블러디 카오스(횡이동 도중 LP+RP)**와 **하단기술인 카오스 테일(횡이동 도중 RP)**가 있다. 블러디 카오스 같은 경우 리치는 짧지만 중단을 빠르게 두 번 가격함으로써 상대방을 공중에 띄운다. 이 때는 기술의 특성상 상대방에게 히트시킬 경우 뒤집히는 경우가 많다. 뒤집힐 경우에는 간단하게 원 펀치 후에 트위스팅 라운드 콤보를 3타까지만 넣어주면 된다. 이지선다라고는 하지만 블러디 카오스와는 달리 카오스 테일은 발동이 너무 느리고 히트된다 해도 상대방이 카운터로 맞지 않는 한 넘어지지 않는다. 게다가 후속타도 없기 때문에 카오스 테일 보다는 상대방이 구분할 수 없게 잡기를 사용해 주는 쪽이 훨씬 유용하다. 만약 상대방이 헌팅킥 콤보 캔슬의 이지선다를 미리 알고 백대시를 한다면 그때는 대시를 해서 추적해서 이지선다를 걸어주거나(말이 이지선다지 안나에게는 직선형 이지선다는 거의 없다고 봐도 된다. 있다면 잡기와 쌍장파의 이지선다 정도...) 쌍장파 같은 백대시 추적기술을 사용해 주는 편이 좋다. 이와 비슷한 용도로 이용되는 크리크 어택(↘LKRP)이 있는데 이 크리크 어택도 2타째에 헌팅킥 콤보와 같이 횡이동으로 캔슬이 되기 때문에 헌팅킥 콤보 캔슬과 같은 이지선다를 넣어줄 수 있다. 헌팅킥 콤보는 중거리에서 유용한 반면 크리크 어택은 근거리에서 효과를 발휘한다. 발동이 약간 느린 감이 없지는 않지만 첫타가 중단이기 때문에 충분히 좋은 기술이다.

니나의 레그 브레이크 콤보

이 기술은 빠르게 하단을 두 번 가격하는 기술로 2단 짠발이라고 불리는 기술이다. 이 **레그 브레이크 콤보(↓LK↓RK)**는 발동속도는 보통이고 데미지는 그다지 크지 않은 편이다. 하지만 니나에게는 특별히 이렇다 할 큰 기술이 없기 때문에 이렇게 상대방의 에너지를 깎아먹는 기술이 아주 중요하다. 게다가 이 기술은 2타가 모두 하단이라서 심리적으로 상대방을 자주 앉게 할수 있는 기술이다. 니나에겐 중단기술이 많기 때문에 이런 점은 상대방과 대전시에 상당히 유리한 고지에 서 있을 수 있게 된다. 단 주의할 점은 이 기술이 경직이 없어보이지만 사실상 경직이 있다. 상대방이 하단공격을 막고 기상킥(예 : 화랑의 도끼찍기)으로 반격을 하면 맞게 된다. 하지만 막힐 확률은 거의 없다고 봐도 좋다. 그 이유는 니나에게는 **레프트 스핀 로우 킥&라이트 어퍼(↓LKRP)**가 있기 때문이다. 이 기술에 대한 설명은 뒤에 하겠지만 이 기술은 같은 모션인데 뒤의 공격만 중단공격으로 어퍼를 공격한다. 눈으로 판별하기는 매우 힘들며 하단을 막으려다가 이 어퍼를 맞게 되면 공중에 떠서 공중 연계기까지 맞게 되므로 확실한 판단이 서지 않으면 상대방은 앉기 힘들다.

안나의 라이트닝 스크류

안나에게 있는 별거 아닌 것 같은 하단 기술인 **라이트닝 스크류(↘RK)**는 하단기술이 별로 없는 안나에게 매우 중요한 기술이다. 데미지는 그다지 크지 않지만 기술이 막힌 뒤의 경직이 없기 때문에 상대방을 공격하는 중간 중간에 한번씩 사용해 주면 상대방은 골머리를 썩을 것이다. 라이트닝 스크류는 공격적인 측면에서만 좋은 것이 아니다. 라이트닝 스크류는 히트 시에 상대방을 약간 반시계 방향으로 돌려놓는 기능이 있다. 그렇기 때문에 시계방향으로 피해주면서 기술을 완벽히 피한 상태에서 라이트닝 스크류를 먹여주면 상대방의 배후를 잡을 수 있다. 이때는 상대방이 뒤돌아 앉아 원 펀치를 한다면 피해가 되지만 만약 다른 기술을 썼을 경우에는 페이탈 어택 컴비네이션 후에 쌍장파 까지 넣어 줄 수가 있다. 상대방이 뒤돌아 앉아 원 펀치를 할 경우 백대시로 피해준 후에 **섬머솔트 킥(↗RK)**으로 공격해 주는 것도 좋은 방법이다. 마지막으로 라이트닝 스크류를 상대방에게 히트시킬 경우에는 우선권이 안나에게 있다. 이 점은 매우 유리하게 작용되는데 라이트닝 스크류를 상대방에게 한번 히트 시켰다면 상대방의 반응은 두 가지로 나뉠 것이다. 맞자마자 질 수 없다는 생각으로 이겨면 이기겠지 하면서 발동이 빠른 원 펀치 류의 상단 공격을 할 것이다. 이 때 이걸 노리고 어퍼를 사용해 주면 상대방의 공격을 카운터로 띄울 수가 있다. 또 한가지의 예로는 그냥 얌전히 지켜보고 있는 스타일이 있는데 이런 경우에는 라이트닝 스크류를 상대방이 막을 때까지 한번 써보는 것도 좋은 방법이다. 라이트닝 스크류에는 경직이 없고 히트 시켰을 때에 상대방과 밀착 상태가 된다. 게다가 발동도 그리 느린 편이 아니므로 쓰기에 전혀 부담이 되지 않는다.

니나의 오른발

니나의 오른발은 발동 속도는 철권 전체 캐릭터에서 2등급이다. 1등급 캐릭터로는 로우나 폴 정도가 있다. 하지만 2등급이라고는 해도 매우 빠르다. 대부분의 기술들을 무시하고 카운터를 낼 수 있다. 카운터 히트가 날 경우에는 상대방은 뒤로 주춤 밀려난다. 이 때는 아가미베기를 바로 사용해 주면은 상대방은 가드하지 못하고 공중에 뜨게 된다. 한 가지 단점은 상대방이 오른발을 카운터로 맞았을 때에 뒤로 밀려나는 순간에 누울 수가 있다는 점인데 이 때는 공중 연계기는 넣지 못하고 아가미베기밖에 히트하지 않는다.

안나의 퀵 섬머솔트 킥

안나의 퀵 섬머솔트 킥은 발동도 어느 정도 빠르고 중단 기술이기 때문에 상대방의 공격을 피한 후에 자주 애용되는 기술이다. 하지만 조금이라도 늦게 쓸 경우에는 경직이 만만치 않기 때문에 타이밍을 확실히 아는

것이 중요하다. 퀵 섬머솔트 킥 후에는 간단하고 데미지를 많이 깎아 먹을 수 있는 연계기로 **퀵 섬머솔트 킥 - 섬머솔트 킥(앉아 있는 상태에서 ↗RK)**이 있다. 이 때 뒤의 섬머솔트 킥의 경우 퀵 섬머솔트 킥을 사용한 다음에 땅에 착지하는 순간에는 앉아 있는 상태가 되므로 바로 ↗RK만을 입력해 주면 나가게 된다.

니나의 데빌 키스

니나의 **데빌키스(↓↘→↗RP+LK)**는 가드 불능 기술이다. 데미지 자체는 없지만 상대방에게 히트시킬 경우 상대방은 오른발 카운터를 냈을 때처럼 뒤로 밀려나게 된다. 이 때는 상대방이 눕더라도 히트시킬 수 있는 디바인 캐논이나 아가미베기로 띄워주는 편이 가장 현명하다. 데빌키스의 장점은 상단기술을 모두 회피한다는 장점이 있다. 하지만 그런 반면 데빌키스 기술 자체가 상단이기 때문에 상대방이 앉아 있다면 히트시킬 수 없다. 하지만 데빌키스 발동 순간에는 상대방은 함부로 움직일 수가 없기 때문에 발동만 됐다면 안심해도 될 것이다.

안나의 콜드 블레이드

안나에게 단 하나 있는 상대방을 넘어뜨리는 기술인 이 **콜드 블레이드(앉아 있는 도중에 ↘RP)**는 오우거의 기술과 동일하다. 하지만 오우거와는 달리 파워가 매우 약해서 그다지 유용하게 쓰이지는 않는다. 오히려 위에 말한 라이트닝 스크류가 훨씬 유용하다. 눈에 보이기까지 해서 그다지 실용적이지 못하지만 그래도 알아두면 좋다. 하단이 매우 약한 상태를 만났을 때에는 라이트닝 스크류 보다는 콜드 블레이드 쪽이 데미지도 더 낫다. 추가타로는 **쟈밍 스핀&라이트 하이 킥(↓LKRK)**을 사용해 주는 쪽이 데미지도 괜찮고 쉽다.

니나의 레그 스위브

니나에게 단 하나밖에 없는 상대방을 넘어뜨리는 하단 기술인 **레그 스위브(↓↘RK)**는 철권 3 때에 비해서 매우 약화되었다. 그 이유는 철권 3 때에는 상대방에게 스치기만 해도 상대방을 넘어뜨릴 수 있었던 반면 이번 철권 태그에서는 스칠 경우에는 상대방은 넘어지지 않고 잠깐 주춤거릴 뿐, 이것만이라면 위험하지 않겠지만 이 때 니나는 기술 시도 자세로 계속 남아있고 상대방은 이때 니나를 공격할 수가 있다. 이 때는 경직이 매우 크기 때문에 거의 모든 기술을 맞게 된다. 그렇기 때문에 상대방과 밀착한 상태에서만 레그 스위브를 사용해 주어야 한다. 하지만 밀착해서 레그 스위브를 시도하는 순간에 백대시로 피하면 상대방은 넘어지지 않는다. 하지만 이 때는 방법이 있다. 레그 스위브와 모션이 거의 똑같은 아가미베기를 사용해 주면 상대방은 백대시 하는 순간의 딜레이에 아가미베기에 당하게 될 것이다. 이렇게 설명만으로는 매우 좋지 않은 기술인 것 같지만 막상 사용해 보면 레그 스위브가 매우 유용하다는 사실을 알 수 있을 것이다. 레그 스위브가 히트해서 상대방이 넘어질 경우에는 상대방이 가만히 누워 있을 경우에는 레그 스위브를 한번 더 사용해 주면 된다. 만약 상대방이 바로 일어날려고 할 때에는 쟈밍 스핀&라이트 하이 킥을 사용해 주면 된다. 이 때는 연계기로 **펄 킥(→→LK)**을 넣어줄 수 있다.

안나의 스칼렛 레인

다들 잘 알지 못하고 넘어가는 이 **스칼렛 레인(↙LP)**은 사실 매우 유용하다. 리치는 짧지만 발동이 빨라서 상대방과 밀착시에 이 기술을 사용해 주면 이 기술은 눈에 보기에 경직이 있어 보이기 때문에 상대방은 대부분 발동 빠른 상단기술을 내밀게 된다. (예 : 섬광열권) 이 때는 레프트 스핀 로우 킥&라이트 어퍼를 사용해 주면 100% 카운터 히트를 낼 수 있다. 이걸 당하게 되면 상대는 가만히 있게 되는데 이 때는 잡기와 어퍼 또는 쌍장파의 이지선다를 노릴 수 있다.

니나의 펄킥의 활용법

니나의 펄킥은 매우 위험하다. 하지만 디바인 캐논과 마찬가지로 위험하다고 아예 봉인하기에는 아까운 기술이다. 이 기술을 잘 활용하려면 공격후의 우선권에 대해 잘 알아야 한다. 그리고 약간의 도박이 필요하다. 펄킥을 카운터 히트 낼 수 있는 거의 확실한 타이밍이 있다. 어퍼같은 기술들로 **상대방을 띄운 후에 스트레이트 어퍼 - 어설트 콤보**를 넣어주면 상대방과의 거리가 어느 정도 벌어져 있고 우선권이 상대방에게 있는 듯한 착각을 주게 된다. 이 때 펄킥을 사용해 주면 십중팔구는 카운터 히트가 나게 된다. 이 때는 콤보로 백 스핀춉 후에 다시 펄킥을 넣어주면 된다. 이밖에도 카운터 히트를 낼 수 있는 타이밍이 몇 가지 더 있지만 말로 하기는 힘들고 스스로 찾아내야 한다.

레프트 스핀 로우 킥&라이트 어퍼

이 기술은 하단과 중단을 번갈아 한번씩 공격해 주는 기술로써 안나와 니나에게 있어 매우 중요한 기술이다. 니나의 경우에는 이지선다의 의미가 있고 그리고 안나와 니나가 동시에 가지는 의미가 있다. 그건 바로 1타가 카운터 히트일 경우 2타가 무조건 히트해서 상대방을 공중에 띄울 수가 있다. 1타를 카운터 히트 내기는 그리 어려운 일이 아닌데 그 이유는 1타가 하단이기 때문에 상단 공격이나 대부분의 중단공격을 그냥 무시해버린다는 점에 있다. 공중에 상대를 띄웠을 경우에는 안나의 경우 **어퍼 스트레이트 - 트위스팅 라운드 콤보 3타**를 넣어 주면 되고 니나의 경우에는 **어퍼 스트레이트 - 어설트 콤보**를 넣어 주면 된다. 카운터 히트를 잘 내게 하는 방법에 대해서는 뒤의 대전 팁에서 설명하도록 하겠다.

레이브 킥의 활용

레이브 킥(↓NLPRK) 바로 이 기술이야말로 안니와 니나에게 신이 내린 기술중 하나이다. 경직은 전혀 없고 발동 또한 빠르다. 게다가 첫타가 카운터 히트할 경우에는 2타까지 히트하게 된다. 한가지 아쉬운 점은 데미지가 그다지 강하지 않다는 점인데 발동 속도와 판정으로 볼 때 철권 최강급 기술이다. 정말 칼 같은 딜레이 개념이 없는 상대라면 레이브 킥만 연속해서 계속 사용해주기만 해도 상대는 공격을 들어오지 못할 것이다. 레이브 킥을 유용하게 쓰는 법은 안나나 니나의 기술들의 특성상 몰아붙이는 기술이 상당히 강하다. 그렇기 때문에 몰아붙이는 사이 사이에 잠깐 사이의 틈이 보이는 타이밍이 있을 것이다. 그 때를 상대는 놓치지 않고 공격을 들어올 것이다. 바로 이 때 레이브 킥을 사용해 주면 상대는 섣불리 공격을 내밀지 못하게 되는 것이고 계속적인 몰아붙이기가 가능해 지는 것이다. 레이브 킥을 써주어야 할 타이밍은 안나나 니나를 계속 플레이 하다보면 자연스럽게 느낌이 올 것이다. 하지만 레이브 킥의 남발은 상대방에게 짜증을 유발할 수가 있으므로 적절한 사용이 필요하다.

백 스핀춉의 활용

백 스핀춉은 하단 상단을 연속으로 공격해 주는 기술이다. 철권 3 때는 첫타가 하단이었던 반면 이번 태그에서는 첫타가 특수 하단(?)으로 바뀌어서 상대방이 서서도 막을 수 있게 되었다. 하지만 백 스핀춉은 도중에 횡이동이 가능하고 딜레이를 주어서 사용할 수 있기 때문에 아직도 유용한 기술이다. 백스핀춉이 많이 활용되는 경우는 니나 같은 경우에는 백 스핀춉이 들어가는 연계기를 사용해 주는 경우 2타째를 넣어주지 않고 횡이동을 반시계방향으로 해 주어서 레그 스위브와 아가미베기의 이지선다를 넣어 줄 수가 있다. 그밖에도 백 스핀춉 도중에 횡이동을 하는 건 상대방에게 많은 혼란을 가져 올 수가 있다. 하지만 2타가 상단이라는 점은 꼭 명심해 주어야 한다. 마지막으로 백스핀춉의 가장 큰 역할은 뒤로 구르는 상대를 캐치하는 것이다. 예를 들어 니나의 콤보가 마지막으로 펄킥으로 끝나는 콤보를 사용한 후에 상대방이 에너지가 별로 없다면 바로 태그를 시도 할 것이다. 그 순간에 대시해서 바로 백 스핀춉을 사용해 주면 태그를 눌러서 뒤로 구르는 상대를 잡아 낼 수가 있다. 그럼 에너지가 얼마 남지 않은 상대를 끝낼 수도 있는 것이다.

안나의 대전법

안나의 경우 전캐릭터를 상대하는데 있어서 그다지 차이점이 없기 때문에 비풍신류와 풍신류를 특별히 구분하지 않았다. 안나는 풍신류 캐릭터와의

대전시에 우위를 점할 수가 있다. 그 이유는 풍신류의 풍신권은 안나의 에거페이트 애로우의 밥이기 때문이다. 게다가 이 에거페이트 애로우만으로 풍신류 캐릭터들은 안나에게 함부로 이지선다를 시도하지 못한다. 고로 공격의 우위는 안나가 거의 계속 쥘 수가 있는 것이다. 에거페이트 애로우는 상단이기 때문에 페이탈 어택 컴비네이션과의 적절한 조화가 필요하다. 그리고 안나와 니나에게 공통되는 상대방을 몰아붙이는 패턴이 있는데 그건 바로 **어퍼 스트레이트 그리고 원투원(LPRPLP) 펀치와 크리크 어택 콤보 3타(↘LKRPLP) 마지막으로 원 펀치의 조합이다.** 이 안에 레이브 킥도 적절히 섞어 주면 아주 좋다. 설명을 하자면 우선 원투원 펀치로 공격을 시작한다. 그렇게 되면 상대방은 뭘 하나 지켜보게 되고 이 때는 한번 더 원투원 펀치를 사용해 준다. 이 다음부터가 아주 중요하다. 이 다음 상황에 대부분의 상대는 못 참고 공격을 내밀게 된다. 이 때 주의할 점은 원투원 펀치나 마지막이 원으로 끝나는 공격을 상대방이 가드했다면 우선권은 니나에게 있다 그러므로 이 점을 이용해서 어퍼 스트레이트와 원투원 펀치 그리고 적절하게 원펀치로 상대방의 공격을 한번씩 끊어주면 상대방은 그때 비로소 앉게 될 것이다. 그 때에는 안전하게 어퍼 스트레이트를 해 주거나 거리가 약간 멀다면 크리크 어택 콤보 3타를 사용해 주고 이 정도면 상대방이 저항 안하고 가만히 있겠다 할 타이밍이 있을 것이다. 그 때는 간간이 라이트닝 스크류를 사용해주자. 이건 사실 직접 보지 않고는 말로 설명하기 힘든 패턴이다. 하지만 한번 익히고 난다면 안나가 결코 약한 캐릭터가 아니란 사실을 실감하게 될 것이다. 비풍신류 캐릭터들과의 대전도 마찬가지로 이 패턴을 사용해 주는데 한 가지 주의할 점은 백두산, 브라이언 등 펀치공격을 흘리는 반격기를 가진 캐릭터들에게는 어퍼 스트레이트 보다는 크리크 어택 콤보 3타의 사용빈도를 높여야 할 것이다. 샤오유의 봉황 자세 같은 경우는 특별한 방법이 없다. 방법이 있다면 쌍장파가 샤오유의 봉황자세를 공격할 수 있다. 그리고 가끔씩 레프트 스핀 로우 킥&라이트 어퍼의 카운터 히트를 내는 일도 잊지 말아야 한다. 상대방의 딜레이는 어퍼나 퀵 섬머솔트 킥으로 캐치해 주는쪽이 좋다. 안나는 기술들이 대부분 직선적이기 때문에 횡이동 반경이 넓은 캐릭터들에게 약간 약한 모습을 보인다. 그렇기 때문에 그런 캐릭터들에게는 적절한 백대시로 거리 조절이 아주 중요하다.

니나의 대전법

니나의 경우는 위에 설명한 몰아붙이기 패턴을 기초로 그 사이에 이지선다를 넣는 전술이 가장 효과적이다. 니나의 경우에는 이지선다의 기술이 안나보다 많다. 레그 스위브와 아가미베기의 이지선다도 있고 반격기를 노리는 상대에게 타이밍이 어긋나게 해서 디바인 캐논을 사용해 주는 수도 있다. 그리고 패턴 중간중간에 데빌키스로 상대방의 중심까지 무너뜨릴 수 있어 더 효과적이다. 니나는 안나와 달리 횡이동 반경이 넓은 캐릭터를 잡는 방법이 있다. 그건 바로 새로 생긴 **신기술인 레이 헨즈(↘LP+RP)**를 활용하는 방법이다. 이 레이 헨즈는 노멀 히트나 클린 히트의 경우는 우선권이 니나에게 있는데다가 카운터 히트의 경우 상대방이 스턴 상태가 된다. 게다가 횡이동 추적 기능이 아주 뛰어나서 철권 최고의 횡이동 기술인 백두산의 플라밍고까지 따라잡기 때문에 아주 효과적이다. 그리고 마지막으로 니나를 재밌게 플레이할 수 있는 패턴이 한 가지 있는데 그건 **셰이크 숏(횡이동 도중 LP)**을 이용한 방법이다. 셰이크 숏 후에는 **장악스텝(↓↙⟷)**이 연결되어 들어간다 이 때 잡기와 디바인 캐논 또는 어퍼 스트레이트의 이지선다를 이용해 주면 플레이가 화려해지고 재미있어 진다. 주의할 점은 잡기의 경우에는 셰이크 숏이 상대방에게 히트되었을 경우에는 들어가지 않는다. 니나는 철권 3 에 비해 많이 약해졌다. 하지만 절망할 정도로 약한 캐릭터는 아니다. 모두 희망을 가지고 연구를 하면 충분히 아직도 쓸만한 캐릭터라고 느낄 수 있을 것이다.

온고지신(溫故知新)

글 : Robert

제 15회 마계촌(魔界村)

지난회에이어 여전히 1985년, 지난달에이야기했듯이 85년은 매우 걸출한 게임들이 출시된 한해이다. 물론 이 때부터 90년대 초반까지가 아케이드 게임의 최고 전성기라고 필자가 개인적으로 평가하는 시기이니 만큼 85년을 굳이 특별한 해라고 할 수는 없을 테지만…, 이번 달에 소개할 게임인 마계촌이 나왔다는 사실만으로도 85년을 특별한 해라고 말할 수 있을지도 모른다.

1985년에 발매된 게임 중 가장 주목을 받는 게임이 바로 이 마계촌일 것이다. 마계촌은 그 전까지 군소제작업체 중 하나였던 캡콤을 단숨에 최고의 제작사로 올려놓은 희대의 걸작이다. 마계촌 이후 캡콤은 특히 액션게임에서 타의 추종을 불허하는 제작사로 발전해 버렸는데 마계촌은 지금도 그 유례를 찾기 힘든 엄청난 액션 게임이다.

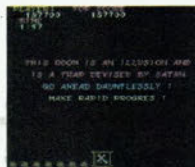
어떠한 게임인가?

마계촌의 타이틀. 계(界)자의 디자인이 멋지다

마계촌은 주인공이자 기사인 아더가 왕성을 습격하고 공주를 납치해 간 마왕을 퇴치하기 위해 홀로 길을 나서는 이야기이다. 아더는 창을 기본장비로 하고 6가지의 장비를 사용할 수 있다. 총 6개의 스테이지로 이루어진 액션 게임이다.

마계촌은 여러 가지 의미에서 액션 게임의 금자탑을 이루어낸 작품이라 할 수 있다. 여기서 마계촌의 특징 및 현재의 액션 게임들에 미친 영향을 들어 보자.

높은 난이도

사실 이것은 그다지 자랑거리가 될 수 없을지도 모른다. 하지만 마계촌의 난이도는 이전의 다른 게임들에 비하면 상당히 높은 편에 든다. 익숙해지기 전에는 제 1스테이지도 클리어하지 못하고 죽어버리는 사람이 허다했다. 물론 스테이지를 거듭할수록 난이도는 더더욱 높아지기 때문에 전체를 클리어하는 것은 당시로서는 거의 불가능에 가까웠다. 어쩌다가 스테이지 5나 6을 플레이하는 사람이 보이면 오락실에 있던 대부분의 사람들이 몰려와 구경을 하곤 했었다. 특히 플레이어를 기절직전으로 몰고 갔던 구성은 마왕을 물리치고 스테이지 6을 클리어했다…고 생각하는 그 순간 '이 방은 마왕이 만든 환각이었다' 라는 메시지가 나오면서(그것도 영어로), 다시 스테이지 1에서 시작해서 6까지 클리어해야 진짜 엔딩을 볼 수 있다는 구성이었다. 솔직히 상당수의 사람이 이 부분에서 클리어를 포기했을 것이다. 하지만 마계촌은 그 엄청난 난이도에도 불구하고 게이머들의 도전의식을 자극한 게임이었다는 점을 간과할 수 없다. 이 같은 고난이도의 설정은 후속작에도 그대로 도입되었다. 후속작인 대마계촌에서는 난이도가 더욱 더 높아져 웬만한 사람도 스테이지 1을 클리어하기 힘들 정도의 게임이 되어 버렸지만 여전히 인기가 높았다.

수많은 게이머들을 절망시킨 바로그 문구

종스크롤과 횡스크롤의 병행 사용

이전의 액션 게임이 주로 횡스크롤을 사용하고 슈팅게임이 주로 종스크롤을 사용하던 부분에서 벗어나 마계촌은 액션게임으로서는 보기 드물게 종스크롤과 횡스크롤을 모두 사용하였다. 그야말로 종횡무진이다. 이는 전진, 적과의 조우, 액션에 의한 적의 격퇴라는 상당히 단조로울 수 있는 패턴에다가 맵에 의한 방대함이라는 요소를 집어넣어 게임의 규모를 거대하게 보이게 할 뿐 아니라 게임에서의 긴장감을 더욱 고조시키게 하는 요소가 된다. 마계촌 이후로 각 제작사는 비슷한 유형의 게임들을 속속 등장시키게 되는데 아직까지도 이 마계촌만큼 사람들을 긴장시키는 게임은 보기 힘들다. 특히 스테이지 2에서 공중에서 떨어져서 사망할 때의 그 낙하감은…. 기껏해야 두 화면 분량 정도가 고작이었던 당시로서는 매우 강력한 것이었다.

여기서 떨어질 때 가슴을 졸인 게 필자 뿐만은 아닐 것이다

6종류의 무기

제작자가 6이라는 숫자를 좋아했던 모양이다. 아니면 악마를 표시하는 666이라는 숫자에 자극을 받았는지도. 어쨌거나 아더는 갑옷을 포함해서 6종의 장비를 사용할 수 있다. 무기로는 특별한 일이 없는 한 주로 기본 장비인 창을 사용하는데, 창보다 더욱 선호되어졌던 것은 레버와의 조합에 따라 빠른 연사가 가능한 단검이다. 어쩌다가 실수로라도 횃불 같은 걸 입수했을 때의 그 낭패감은 상상도 할 수 없는 것이다. 입수한 무기는 사망해도 그대로 유지되므로 그만큼 끔찍한 일도 없다. 여기서 대부분 쓸데없지만 어쨌거나 6종류의 무기를 소개해 본다.

창(랜스): 아더의 기본적인 장비이다. 기사라고 하면 역시 창이 어울린다.
단검: 모든 이가 인정하는 마계촌 최고의 무기. 빠른 연사가 가능하다.
갑옷: 무기라고는 할 수 없지만 일단은 중요 장비이다.
도끼: 손도끼를 던진다. 적을 통과하여 날아간다. 동시에 여러 적을 공격할 수 있지만….
십자가: 사정거리가 짧고 특별한 판정이 있는 것도 아니지만…이게 아니면 클리어가 안 된다.
횃불: 땅에 떨어지면 일정시간 그 자리에 판정이 유지된다. 하지만 사정거리가 짧아서….

다양한 캐릭터와 아름다운 그래픽

주연보다 더 인기 있었던 조연, 레드아리마

마계촌에는 굉장히 다양한 캐릭터가 등장한다. 스테이지 1에 등장하는 적 캐릭터만 해도 좀비, 까마귀, 식충식물, 비행기사, 비행마법사(?), 레드아리마, 보스인 외눈괴물까지 7종류이며 마지막 스테이지를 제외하고는 6개의 스테이지에서 비슷한, 혹은 그보다 좀 많은 종류의 적 캐릭터가 등장한다. 다양한 적들은 그 모습만큼이나 공격방법이 다양하여 매우 상대하기 어렵다. 특히 스테이지 초반부에 등장하여 플레이어를 미치게 만드는 레드 아리마는 그 행동패턴이 마치 실제로 살아있는 생물과도 같아 많은 사람을 놀라게 하였다. 이 레드아리마는 마계촌에서 가장 인기 있던 조연으로 이후 GB, FC의 '마계촌 외전 레드아리마' 시리즈와 SFC로 발매된 '데몬스블레이즌'의 주인공으로 전격 기용되는 위용을 보이기도 하였다.

그리고 특히 재미있었던 부분이 주인공인 아더가 적의 공격을 받고 갑옷이 벗겨지는 부분이다. 이 부분이 사람을 매우 즐겁게 만들었다. 아머는 스테이지를 클리어하면 다시 얻을 수 있으며 스테이지 중간에도 숨겨진 요소로서 등장하긴 했지만 벌거벗은 아더가 열심히 무기를 던지다가 적의 공격을 받고 해골로 변하는 모습은 구경하는 사람들을 매우 즐겁게 하였다.

마지막의 '뽀가닥' 이 포인트이다

스테이지를 분석(?)해 볼까나…

제 1스테이지..

초반부의 좀비들은 당연히 최고의 잡어(雜魚)들이다. 공격과 점프버튼을 구분 못하는 초보자라면 모를까, 좀비들한테 당한다는 건 게이머의 수치라 하겠다. 중간보스라 할 수 있는 레드아리마를 물리치면 약간 난이도가 올라가게 된다. 타이밍을 맞춘 점프와 움직이는 섬, 모든 액션게임의 기본이라 할 수 있는 부분들이 이 첫 번째 스테이지에 집결되어 있다. 액션게임의 기본 소양인 '적절한 공격과 적절한 점프'를 어느 정도 알고 있는 사람이라면 무난히 돌파할 수 있다. 어쨌거나 척 봐도 문지기처럼 생긴 이 괴물이 스테이지의 보스이다. 덩치에 어울리지 않게 엄청난 점프를 해대는 황당함을 보이지만 주의할 필요는 전혀 없다.

제 2스테이지

제 2스테이지는 점프의 타이밍이 매우 중요한 스테이지로 낙하(落下)의 무서움을 보여주는 스테이지이다. 스테이지 초반부에 보여지는 얼음의 탑을 무사히 돌파한다면 스테이지의 절반정도를 클리어했다고 봐도 무방하다. 중반에 나오는 덩어리(?)들은 총 11번의 공격을 해야 죽는다. 단검을 가지고 있다면 매우 쉽지만 다른 무기라면 거리를 유지하면서 손가락이 떨어져나가도록 연타를 하는 수밖에 없다. 덩어리들의 지역을 돌파하고 나면 손가락을 좀 쉬어가라는 뜻에서 적절한 점프만이 요구되는 지역이 나오게 된다. 거기까지 무사히 통과한다면 스테이지의 마지막을 장식하는 두 명의 문지기가 아더를 반기게 된다.

떨어지면 죽는다. 진짜로

제3스테이지

기사가 창을 던지는 세계에서 용이라니…

제3스테이지는 2스테이지의 긴장감을 조금 풀라는 뜻인지 떨어져 죽는다든지 하는 허무함은 없다. 그저 전진과 점프뿐이다. 낙승…일까? 초반에 나오는 박쥐와 공을 토하는 바위를 제외하면 특별히 새로운 캐릭터도 없다. 중간에 레드아리마가 3마리 나오기 때문에 각별한 주의가 요구된다. 보스로는 이 세계의 세계관에 어울리지 않는다고 볼 수 있는 동양의 용(龍)이 나온다.

제 4스테이지

많은 플레이어를 긴장과 절망에 빠뜨렸던 것이 바로 이 4스테이지이다. 초반부에 움직이는 발판의 시험은 패턴을 완전히 익히고 있다고 해도 상당히 어려운 관문이다. 많은 게이머들이 이곳에서 크나큰 절망을 맛보았으리라 생각한다. 초반의 어려움에 비해 중반 이후의 용암 위의 다리는 상당히 난이도가 저하되어 있다. 보스는 스테이지 3과 같은 용

한번 해 봐라!

제 5스테이지

본격적인 종스크롤 스테이지이다. 한층 한층 올라가면서 지금까지 출현했던 몬스터들을 거의 다 구경해볼 수 있다. 바닥에서 머리만 내놓고 있다가 가까이 다가가면 튀어 올라오는 해골들을 주의할 것. 상당히 높은 건물의 꼭대기에 오르면 오프닝 데모에서 공주를 납치해 갔던 바로 그 마왕(처음엔 이놈이 보스인 줄 알았다)을 만날 수 있다. 생각보다 쉽게 쓰러져 버리는 순간 '아 이놈이 아니었구나' 하는 생각과 함께 스테이지 6으로 넘어가게 된다.

이놈이 보스라고 생각했는데…

제 6스테이지

정말 멋대가리 없는 대마왕. 재킷말고는 아무것도 입고있지 않다.

일단 구성상으로는 마지막 스테이지이다. 스테이지 5와 거의 비슷하게 종스크롤 스테이지에 여러 가지 괴물들이 기다리고 있다. 특히 이곳에는 한 층에 레드아리마가 하나씩 포진하고 있으니 클리어를 위해서는 엄청난 능력이 요구된다. 스테이지의 보스로는 스테이지 5의 보스인 소마왕 2명이 기다린다. 그리고 중요한 것! 스테이지 6은 반드시 십·자·가를 장비한 상태에서 클리어 해야 한다. 그렇지 않으면 '이 무기로는 마왕을 쓰러뜨릴 수 없다'라는 메시지(역시 영어다)와 함께 6스테이지를 다시 처음부터 시작해야 한다. 스테이지 6을 클리어하면 대마왕의 방에 들어가게 되는데 대마왕을 처음 봤을 때의 그 느낌이란…' 이런 놈이 대마왕이라니…' 하는 것이었다. 단순히 덩치만 클 뿐 대마왕으로서의 카리스마 같은 게 전혀 느껴지지 않는 그런 캐릭터였다. 개인적으로 마계촌에서 가장 마음에 들지 않는 디자인이기도 하다. 어쨌건 대마왕을 쓰러뜨리면 위에 말한 대로 '이 방은…'이라는 메시지(영어…)와 함께 다시 스테이지 1로 가게 된다. 한번 클리어했던 스테이지라고는 해도 그리 쉽게는 느껴지지 않지만 어쨌든 같은 과정을 되풀이하여 대마왕을 한 번 더 쓰러뜨리면 드디어 대망의 해피엔딩이 우리를 기다리고 있다.

이식작 및 후속작

마계촌(FC,86년 6월)

하드웨어의 성능에 비하면 상당히 우수한 이식도를 자랑했다.

일단은…훌륭하다…

초마계촌(SFC, 91년 6월)

대마계촌이 발매된 후 아무도 나오리라고 예상하지 않던 후속작이 SFC로 발매되었다. 무기의 종류도 많아지고 모아쏘기가 없어진 대신 갑옷에 따라 무기가 강화되는 형태를 취했다. 난이도는 시리즈 최악의 난이도를 자랑한다.

대마계촌(아케이드, 88년 10월)

4년 만에 발매된 마계촌의 정식 후속작. 무기는 7종류로 늘었고 무기의 장비와 황금갑옷의 착용을 통해 모아쏘기 형식의 마법의 구현이 가능해졌고 PCE와 MD로도 이식되었다.

역시 난이도가 엄청나다

마계촌(GB, 99년 8월)

GB의 능력을 다시 보게 했던 작품으로 FC판을 기반으로 하고 있으며 어떤 부분에서는 오히려 FC판보다 나은 그래픽을 보여 준다.

게임보이 만세!

마치며…

캡콤의 액션게임은 오랜 동안 많은 사람들을 즐겁게 하고 있다. 게임기로의 이식이나 에뮬레이터 등을 통해 지나간 것들을 다시 플레이 해봐도 정말 재미있는 것이 캡콤의 게임(특히 액션)이다. 마계촌은 그러한 캡콤의 액션 게임의 시발점이 된 불후의 명작이다. 이러한 작품이 후속작이 나오지 않은 채 다른 게임의 소재로나 이용되고 있다는 건 조금은 슬픈 일이다.

이건 내가 원하는 게 아니야…

이것도…

Stay Cool Station

-THE KING OF FIGHTERS FAN CLUB!!-

예! 안녕하세요! 다시 현역으로 복귀(……)한 어원입니다!! 이제 VWF님과 함께 꾸려가게 되었네요. 코너 이름은 일단 Stay Cool과 차량 기지를 절묘하게(…) 혼합한 Stay Cool Station으로 하기로 했습니다. 일단 전 팬 클럽을 유지해야 겠는데요 ^^. 그럼 어쨌든 갑니다! 아차차차…새해 복 많이 받으시길!

-담당 : 어원 & VWF-

일단…설문 조사 결과를 다시 발표하도록 하겠습니다!!!

존속 또는 부활, 스카웃 희망 캐릭터		
1위	쿠사나기 쿄	65 pts
2위	기스 하워드	17 pts
3위	장거한	15 pts
4위	김갑환	14 pts
4위	아사미야 아테나	14 pts
6위	테리 보가드	13 pts
6위	K'	13 pts
8위	킹	11 pts
9위	클락 스틸	10 pts
10위	야가미 이오리	9 pts
11위	시라누이 마이	9 pts
12위	사카자키 유리	8 pts
13위	하이데른	7 pts
14위	맥시머	6 pts
15위	랄프 존스	5 pts
15위	야부키 신고	5 pts
17위	라몬	4 pts
17위	윕	4 pts
17위	사카자키 타쿠마	4 pts
17위	스마트 장거한	4 pts
17위	쿨 최번개	4 pts
17위	세스	4 pts
23위	블루 마리	3 pts
23위	사카자키 료	3 pts
23위	야마자키 류지	3 pts
26위	카구라 치즈루	2 pts
26위	쿠사나기 사이슈	2 pts
28위	셸미	1 pts
28위	토도 카스미	1 pts
28위	시 켄수	1 pts
28위	바넷사	1 pts
28위	카만 콜	1 pts
28위	게니츠	1 pts
28위	토도 류하쿠	1 pts
28위	니카이도 베니마루	1 pts
28위	네오 & 지오	1 pts
28위	게망트	1 pts

퇴출 희망 캐릭터		
1위	빠오	69 pts
2위	최번개	29 pts
3위	장거한	25 pts
4위	린	14 pts
5위	야가미 이오리	12 pts
6위	친 겐사이	9 pts
7위	쿠라 다이아몬드	8 pts
8위	쿠사나기 사이슈	6 pts
9위	니카이도 베니마루	5 pts
10위	라몬	4 pts
11위	세스	3 pts
11위	카스미	3 pts
11위	전훈	3 pts
11위	맥시머	3 pts
11위	시죠 히나코	3 pts
11위	윕	3 pts
17위	제로	2 pts
17위	사카자키 료	2 pts
17위	클락 스틸	2 pts
17위	레오나 하이데른	2 pts
21위	시 켄수	1 pts
21위	유키	1 pts
21위	야마자키 류지	1 pts
21위	아사미야 아테나	1 pts
21위	사카자키 타쿠마	1 pts
21위	사카자키 유리	1 pts
21위	랄프 존스	1 pts

설문조사의 결과, 그리 많은 분이 참여해주시진 않았지만 몰표로 인해 쿠사나기 쿄 씨의 존속 희망 1위 자리와 빠오 군의 퇴출 희망 1위 자리는 거의 굳혀지고 말았습니다. 뭐…그런 거죠….

SIMA

안녕하세엽!! 대학 가기에 여전히 바쁜 시마입니다~. 후우~그간 잘 지내셨는지요 ^^. 전 잘 있었어요. 수능 끝나고 하루 정도는…수능이야 많은 분들의 격려 덕에 잘 봤어여…정말…그치만 저에겐 아직 '실기'라는 커다란 과제가…-_-;. 덕분에 학원에서 일주일 내내 AM 9:00~10:00PM까지 그림을 그리죠. 케헥…지금두 학원 갔다와서 쓰는 中…. 그래서 역시나 저만의 시간을 가질 시간은 없어요….

만화두 못 그리구 T_T. 수능 보기 일주일 전 쯤 왼팔을 다쳐서 기브스를 했었는데 이게 영 불편해서리 오락두 못하구…지금은 어거지로 안 아프다구 우겨서 뺐는데 괜히 뺀 듯…주먹을 쥘 수가 없더라구요 T_T. 그래서 레버두 3 손가락으로 잡구 돌리기~(그래두 기브스 했을 때 보단 나요 -_-;). 그치만 북두의 권 못해유~크윽…전 초급두 못 깨여…뚱땡이 시러-ㅅ! 제 친군 깼는데…륵 이 녀석 말로 자기가 싫어하는 人이라 생각하니까 잘 된다고…무서운 녀석…에…할튼 왼 손 땜시 오락 실력 발휘가 제대로 안되네요 T_T. 그림두 안 그린지 꽤 되서 펜선하는데 부들×2. 아이—바보가타—. <중략> 어원님두 아마노 요시타카 님 좋아하세여? 전 팬이에요~우우~파판 이후로 반해버렸어요~^^*. 넘×100 좋아…일러스트 정말 환상적이지 않나여? 웅~그치만 개중 암것도 모르는 人들(대부분 女) 그림 이상하다구 욕해여!! 까울~!! 어디가! 왜! 머! 어때서!! 크흑…T_T 우씨~@! 웅…제 편지 정신없으시죠? 죄송…제가 생각없이 쓰면 좀 이래요…^^;. 헤헷…이해를…금 학교 생활 열심히 하시구요 항상 건강하시길 기원합니다!! 이만 줄이죠.

선물 감사해요(…원래 가득핵토 삭후라는 싫어하지만서도…케로짱은 귀엽네요…흠). 지금 제 컴퓨터 위에 서…아니 앉아 있습니다. …이놈…꼬리가 참 길군요. 어쨌든 감사~. 그건 그렇고, 열심히 하시는 모습이 보기 좋군요. 전 수능 본 후에 정말 열심히 놀았었는데…. 학교 꼭 붙으세요!! 손은 이제 괜찮으신지? 게이머는 손이 생명입니다. 생명(……그런 저도 오른 손목이 관절염이라는 지병을 앓고 있습니다만 ^^;). 아아, 아마노 요시타카님은 저도 예전부터 무척 좋아하던 분입니다. 뭐랄까…그 신비로운 분위기에 압도되었다고나 할까요. 정말 멋지죠 >_<. 서태지님 콘서트는 예매일 오전에 이미 표가 매진에 암표는 40만원대에 거래되었다고 하더군요…하.하.하(먼…산…). 어쨌든 이번 ACA에도 갈테니 가게되면 부스에 꼭 들리도록 하겠습니다. 그럼 ^^.

PS. 학교는 그렇게 열심히 하지 않았음에도 F는 없군요.

전설의 늑대

<전략> 데스크림존 OX 관련 기사는 재미있게 봤습니다. 오오오옷! 이것이 데스님의 위용! 아~아~누…눈물이…. 데스님의 아케이드 진출은 현재 위기에 처해있는 아

케이드 계의 혁명인 것입니다! 라는 건 단지 나만의 생각인가…. 아~해보고 싶어라. 데스 사마♪ 데스 사마♪ 데스 사마♪. …………… 죄송합니다 꾸벅. 아아! 드디어 2001년이군요! 이제 저도 슬슬 해야 할 일을 찾아야겠군요(몇 년째 놀고 있는 건가…아~). 주민등록증 발급 안 받고 계속 개긴 탓에 벌금도 왕창 물어야 될 것 같고…(으~대체 나란 녀석은…) 해야 할 일은 많은 것 같은데 정작 눈을 돌려보면 할 일은 없군요. 가끔 막막한 느낌도 들고…. 뭐 이것도 업보겠지. 모든 일엔 순서가 있는 법이니 하나씩 풀어나갈 수 밖에. 여기까지 최근 들어 왠지 생각이 많아진 전설의 늑대였습니다. 그럼 이만….

PS. 장하다! 현대 세가 너희들이야말로 진정한 용자…가 아니라 크림즈너다!

으음…저는 저런 곡선이 많은 형태의 기체는 별로 좋아하지 않습니다…. 가장 좋아하는 메카 디자이너는 카토키 하지메(…라고는 해도 그 외에 별로 좋아하는 사람은 없다는 -_-;)인 만큼, 뭔가 늘씬하고 각이 있는 기체(갓 건담이나 V2 건담, 윙 제로 커스텀 같은…)를 선호하죠. ……과연…데스 사마의 위력은 어디까지일지.

지나가던 크림즈너 NAC : 이번 달 CD 라인에 데스님 OX 공략이 나갑니다. SIE~~~G DEATH!!

분노 게이지 MAX 가토 : (위대하고 숭고한) 지온 공국의 수식어를 (그런 ZOCK같은) 데스 크림즌 따위에게 붙이다니!!!!!!! 지이이이이크 지온!!!!!!

뭔가 귀찮아진 어윈 : …………싸움은 딴데 가서 해….

(옆에서 알짱대는 NAC에게) 할 말 있나?

NAC : めんどうDEATH(귀찮아요)….

어윈 : 가!!!!!!!

PS. 주민등록증 벌금은 만원…………….

PS 2. 노는 것도 지겨울 때가 많답니다………..

미스테리

안녕하셨겠죠? 에? 저요? 언제나 재수가 없는 초 불행人 언럭키 미스테리죠. 지난 12월은 어떠셨는지…뭐 '원고에 치여서 살았다' 라는 내용의 대답을 하실 것은 뻔하지만 ^^;. 저는 참 엉망이었습니다. 초 언럭키 파워가 2000년 마지막을 화려하게 장식해 주려는 듯 등쌀을 부리는 바람에…졸업 얼마나 남았다고 그새를 못참고 기습한 학생과 때문에 머리 자르고(아, 물론 頭가 아닌 毛겠죠 ^^;) 노처녀한테 PCS(SAI 기자님과 같은 기계죠)를 뺏기질 않나, 방학식날 기껏 받아온 PCS가 세면대로 뛰어들질 않나…하긴 가져가서는 안될 장소(학교&욕실. 하지만 학교에선 벨 소리를 꺼 놓는다구!! 난 억울해~!!)에 가져간 제 잘못도 있지만 다른 언럭키도 얼마든지 있는데 왜 하필이면…(아니, 이 정도인걸 다행으로 여겨야 하나…?)게다가 더 엄청난 언럭키는 바로 폴리곤 KOF의 동영상!! 어윈님, 제가 보내드린 메일은 보셨는지…나우누리로 보냈는데…에…그러니까 지난 달에 메일 확인하러 PC방에 갔다가 본 건데요. KOF 동영상이라길래 별 생각없이 봤는데…세상에…폴리곤 쿄와 이오리가…어윈님…그것에 대해 어찌 생각하십니까. 지난달에 어윈님께서 강력하게 부정하시길래 저도 애써 잊으려 하던 그 시점에 발견된 그 동영상 말입니다. 국내에서는 그런 얘기가 없었으니 수입은 아직인 듯 하지만 국내든 왜국이든 폴리곤, 폴리곤이란 말입니다!! 수입될 가능성도 있·다·구·욧!! 쿠워어어~!!(폭주중→제어중→제어완료). 이제 그 녀석이 수입되거나 2001이 폴리곤이 되면 맹세한 바가 있으니 KOF계를 떠나야 하겠군요…<하략>.

일단 언럭키 파워를 해결해 드리자면…그 동영상은 꽤 오래 전에 떠돌던 것으로, 대만 쪽의 어느 人이 만든 것으로 사료되는 간단히 말하면 '사기' 동영상입니다. 퀄리티는 쓰레기 -_-;. 그 어색한 움직임 하며…이런 한 기억이군요……. 결론은 '안 떠나도 된다' 입니다 ^^.

-당시의 반응-

NAC : ……컬처 쇼크군요….

3D는 컬쳐 쇼크야….

어윈 : …그렇군…. 대단한 퀄리티다! 오! 저 크로스 카운터!!……. 그런데, 저기 나온 신기술들은 추가해도 괜찮을 것 같은데 그래….

갈오 : 怪작이지…. 김 모 감독의 괴작을 방불케 하는 수준이로고.

-현재 상황-

갈오 : 그건 그렇고, 내가 빅오야? 왜 갈오야?

어윈 : …쇼타임이다 갈오!

갈오 : 조오오오오온다아아아아!

Kyo's Wife 애랑

케헤~ 얼마전에 약수에서 커플대회가 있었다지요~. 저도 꽤 참가하고 싶었지만 역시 대구에서 설까지 자주 왔다갔다 거리기엔 무리가 많이 따른다는…. 꽤 아쉬워하고 있었는데 대회뒤 사람들에게 들은 이야기로는 커플대회 이번에는 완전 여성대회 급이었다고….이 소리 듣고 꽤 놀랐습니다. 저번에 커플대회에선 여자들은 완전 들러리고 거의 남자들만의 1:1 게임으로 생각될 정도였으니까요. 게다가 이번 커플대회 상품을 들었을 때도 역시... 이건 결국 개인전이로군…이라 생각된게 드캐 1대…커플대회 둘이서 하는 거 1등하면 그거 팔아서 돈을 나누라는 건지…. 솔직히 커플대회에 진짜커플이 잘 없을 뿐만 아니라 진짜 커플이라도 과연 드캐를 타면 쉽게 양보할 수 있을까요? 그야말로 이건 개인전…이라 생각했죠…~_-;. 그런데 이번 대회에선 여성들의 실력으로 인해 토너먼트가 좌지우지되었다는게 직접 보지못한 저로서는 놀라울 따름입니다. 아아~여성 게이머들이 많이 늘어났고 또 그녀들의 실력도 이젠 남자에게 크게 뒤떨어지지 않는구나…라는 생각에 밝은 우리 나라 게임문화에 대해서도 생각 하구 또 무언가 저도 비록 허접이지만 같은 여성 게이머로서 기분이 아주 좋았습니다. 한땐 저도 여성 게이머이지만 여성 게이머는 대부분 허접이다 라는 편견에 여성게이머 알기를 아주 우습게 알고 한때 여성게이머 중에선 킹오파 최강이 되고 싶었는데…^^;;;. 요즘은…허허허…. 어쨌든 그런 것들로 인해 조금 기분이 좋은 애랑이었습니다~ >_<. 얼마전 우연이라지만…킹을 굉장히 잘쓰던 남자친구와 킹대 킹으로 붙어서 이겼었답니다~그때 역시 기분 캡~ >_<. 으헤~ 하지만 2000은 너무 안해서 실력은 나날이 동네급으로 내려가고…(울 동네가 약수동이라면 이런말도 못하져…~_-;). 아우~다시 한번 퀸의 자리를 꿈꾸는 애랑이었습니다~_-;.

…커플 대회라…. 저는 이번에 마감 때문에 대회 구경도 못 했답니다 -_-. 재미있었을 것 같은데…으 결과는 대충 아는데, 예상한 팀이 우승을 했더군요. 어차피 대부분 커플 아니고 단순히 대회를 위한 프로젝트팀이죠. 요즘은 얼마나 잘 하시는지 궁금하기도 했는데…뭐, 갈 이 나갈 사람도 없었고…흠 흠. 이 번 달에 원래 킹오파의 수상한 콤보 리스트가 나갈 예정이었습니다만 어렵사리 기판을 빌려다 놨더니 기계가 말썽을 부려서 -_-;. 결국 열받은 어윈군은 네오지오용 카트리지를 구입하기로 마음을 굳혔다죠 -_-;. 다음달부터는 수상한 콤보를 기대하셔도 좋을 겁니다 훗 -_-;.

PS. 보통 상품 타면 여성쪽으로 몰아주지 않을까요? -_-;.

무적 백수

안녕하세요. 그림 한 번 보내볼라고 발악 中인 무백입니다. 그러나…자신에게 이런 말 하긴 슬프지만 저란 녀석, 색칠에 관한 한 천하무쌍의 초바보인 듯…(어떻게 된게 몇 달간 살색을 못씁니다…~_-;). 많은 수련덕에 그냥 연필이라면 갓마즈나 건담 커스텀기(알트론 빼구) 정도는 거의 자유자재로 그릴 수 있는데(…사람보다 로봇이 더 그리기 쉽습니다…덴드로비움 같은 건 무리지만) 펜이나 마커는 거의 죽음이라는…정말 죽어도 안되길래 악 받쳐서 '그래, 콱 죽을란다' 라고 맘먹고 지옥 특훈을 할 생각입니다. 그런 이유로 당분간 안녕히 계시길. 달인…까지는 무리라도 어쨌든 수행을 쌓아 돌아오렵니다(아, 책은 계속 삽니다. 그림을 익힌 후 사연 보낸단 얘기^^). 그리고 제가 구하고픈 ANI는 통신서 구할 수 있는 일반적인(?)것들 말고도 마크로스 TV판, 이데온, 단쿠가, 드래그너, 당가도 A 등등 이른바 구하기 힘든 ANI들 말입니다…. 드래고너나 발디오스는 태초의 대백과 시대부터 동경해오던 작품들인데 구하기는 진짜 하늘의 별따기…(언젠가 떼돈 벌면 DVD로!). 뭐, 당장은 돈도 없고 히어링도 미숙하니 그림의 떡입니다만 ^^…어쨌든 언젠가 찾아뵈면 이 만화광 녀석을 좀 지도해 주시죠 ^^;;(꼭 부탁드립니다……). 그럼 이만 안녕히 계시길. 전 이만 펜을 칼삼의 지옥의 수행도로…크후후후~. <하략>

…지난 달 편지는 저에게 오지 않았습니다. 또 캐릭터 설문은 마감이 지난 후에 편지가 도착해 어찌할 방법이 없더군요. 그건 그렇고…몰표 제트 스트림 어택은 빠오 군에게 치명적인 타격을 주었군요. 대단합니다….

건담에서 대령 됐다고 좋아하는 가토 : 호오…京씨를 능가했군. 최강인데.

어윈 : 그런데 제트 스트림 어택은 노란색 만나면 도망쳐야 되지 않나?

ARCADE

고민하는 가토 : ………그럼 그 者式이 수송기였어?

PS. 다이가드…진짜 처절하군요. 감사히 받겠습니다^^.
PS2. 통신서 구할 수 없는 것은 국내에서는 거의 구할 수 없으리라 보시는 것이 -_-;. 마크로스, 이데온, 단쿠가등은 통신상에서 구하실 수 있습니다. 전질을 구할 수가 없어서 그렇지….

STAY COOL?

· 다음 달 부터는 킹오파의 고정 페이지가 생깁니다. 물론 연속기 발굴 부분일 것 같은데, 현재 최초의 목표 스트라이커는 게망트 선생을 생각하고 있습니다. 물론 그 외에 수상한 녀석들을 좀 연구해서 사용 스트라이커 종류를 좀 늘려볼 생각입니다….

· 다음달에 제 생일도 있습니다!! 축하해 주세요 ^^(……뻔뻔하군 -_-;). …97년엔 발렌타인 데이와 겹쳤었답니다…그 날의 비극은 지금도 잊지 못하는…………(……먼 산……). …흠…그러고 보니 다음 달에는 질투단의 제 2 차 아마게돈이!

상병 오세원

안녕들하세요?

추운 날씨에 사무실에 짱박혀서 게임만 하고들 있는 건 아니신지 모르겠네여…

전 정동진에서 해안 경계근무서고 있는 군발입니다. 부대에서 군사우편을 의무적으로 한 통씩 쓰라는군여… 그래서 쓸데가 없어 고민하다가 라인생각이 나서 이렇게 펜을 들었네여… 뭐 기분 나쁘실 수는 있겠지만 저도 라인을 사랑하는 독자였다는 걸 알아주십시오. 적어도 군에 오기 전에는 매달 사봤었고, 집에도 수십권씩 있으니까여. 급하게 쓰다보니 글씨가 영~ 엉망이져? 이해해주십시오. ^^;

전 내년 7월에 나갑니다. 얼마 안남았져… 나가면 다시 라인 사볼 생각입니다. 그럼 오락 열심히 하시고여 좋은 책 계속 만들어 주세여… 저도 열심히 근무 서겠습니다. 그럼 이만… 안냥~

2000. 12. 18 From 정동진에 군발이

사무실에 짱박혀서 게임만…은 아니고 짱박혀서 원고를 열심히 써야겠죠. 난데없이 의무적인 군사우편이라… 혹시 그것은 우편료 수입이 줄어든 정통부의 음모?(일 리는 없겠지만) 뭐 원래 군대라는 곳이 좀 부조리(비리라는 뜻의 부조리가 아니라 그 뭐냐 철학적인 의미의…)가 많은 곳이라 이해가 안 가는 게 좀 많은 곳이지요(참고로 나는 군대라면 쌍수 들고 싫어하고 군대 이야기만 들어도 그 자리에서 일어서는 사람입니다. 그러다가 보니 군대라면 무조건 부정적으로 보는…). 하지만 그 덕에 독자와의 의사소통이 된다면 또 그걸로 좋지 않냐 싶으면서도… 음, 지금 뭔 말을;

휴푸휴푸

저번 달에 이어 또 다시 펜을 듭니다. 헤헤 다음 달에 또 써두 되냐구 물어봤었는데 대답도 안해주시구… 잉~ 궁금하다는 핑계로 또 씁니다. 또 써도 되는거 맞죠? 쓰는 건 내 맘인가? 이제 2000년이 지나구 새해가 됐네요. 떡국은 드셨는지… 저두 1살을 더 먹어 19입니다. 주민등록증도 빨리 발급 받아야 되는데. 기자님은 몇 살이세요? 맞다. 그리고 여기에 게재된 글을 보구 약간 실망했습니당. 확실히 게재되고 싶음 본 게시판으로 보내면 거의 확실히 게재가 된다는 답변의 글과 워낙에 엽서가 안 오는 게시판이라는… 이 글을 보구 여기 있는 게시판에 올릴 글이 없어 그냥 대충 제 글을 올렸다는 그런 생각이 들었어요. 그러면 안되는데… 기자님께서 제 글을 올리고 싶어서 올려야 되는데… T.T 이 페이지가 더 늘어나길 빌며 이만 쓰겠습니다. 안녕히 계세요.

PS.① 전 N64가 있는데도 제일 기본적인 소프트 마리오64를 못해봤어요. 꼭 사서 해봐야지.

② 새해 복 많이 받으세요. 또 써두 되는 거 맞죠? 꼭 답변을~^.^

2001.1.1 휴푸휴푸

물론 더 써셔도 되느냐에 대한 답은 물론 환영이라는 답을 드리겠습니다. 마다할 이유가 없죠. 또 생긴지 얼마 안 된 게시판인 만큼 오는 글이 적은 것은 당연하고 단골 투고자 확보라는 차원에서도 투고할 분을 유치(?)해야겠죠. 으음, 그리고 이번 달부터는 Stay Cool과 통합되어서 페이지가 오히려 줄어들어버린 셈이 되었습니다. -;

Ps.① 그런데 나는 N64가 없군요. ② 복 많이 받으십시오.

박동진

저는 라인을 1998년 2월호부터 지금까지 보아온 독자입니다. 그러는 동안 엽서도 수없이 보냈지만 도대체가 한 번도 뽑히는 적이 없으니… 처음 보내는 사람들도 마구마구 뽑히던데… 라인짱! 한 번만 뽑아 주십시오. 그리고 라인에 라인응급실 문의 편지를 그것도 거금 1000원을 넣어 보냈는데… 도대체가 한달이 되어도 답장이 없으니…

2월호 107페이지를 보십시오. 뚜렷이 게재되었습니다. 제가 남의 돈을 거저 먹는 모리배는 아닙… 여하튼 NAC씨가 이쪽으로 넘겼지만 결국 답변은 NAC씨가 쓴 -

Take Jun

뽑히고 싶다면…이라 그런 나네? 후핫핫!! 안녕하십니까 역장 아저… 역장님. 유랑의 방랑객 Jun입니다. "처음" 이군요… 오늘은 눈이 아주 많이 왔습니다… 한 10cm 쌓인 듯 하군요. 하지만 여자 친구도 남자 친구(?)도 없는(이사 오니 아무도 없다…-;) 저로썬 집에 있을 뿐… 요즘은 게임 불감증(아무래도 SNK GALS… 공략 때문이야)에 걸려 KOF 2000도 SNK VS…도 재미없어요- 게다가 NGPC 뉴 타이틀은 어디로 간 건지… R-3가 무지하고 싶구나… 인피니티 큐어… 그래픽이 마치 원더스완만큼 좋아보이는 군요… 그래서 꼭 사려고 하는데… 라인에선 리뷰도 없고 공략도 없어서 약간 실망스럽네요…이번 달에 게임매거진이 휴간을 했더군요… 아쉽습니다. 이제 남은 사람들은 긴장하시겠군요. 이대로 영영 문 닫나. 라인은 설마 안 그렇겠죠? 우리 동네에선 게이머즈가 좀 더 팔리는 것 같네요(2~3개월 전부터) 아~ 전 또다시 유랑을 떠날지도 모르겠습니다… 왜냐구요? "한 곳에 고인 물은 썩는다"란 말이 있듯이 "그냥"이죠… 안 떠날지도… 이번달에 애독자 엽서… 어원님께… 화랑군에게… 그리고 역장 VVVF(근데 VWF같이 혹은 WVF같이 보여요… 레슬링 매니아인줄 알았습니다)께 한번 무더기로 보내는데 뽑히면 예전 정상인 독자의 "4회 연속 뽑히기"와 같은 신기록 이겠죠? 방학인데 없다. 보충도 안 하고…읽다보니 기자가 되는 조건이 있던데 저는 해당사항에 없더군요… 허나 한 가지 "특별한 능력"(내 생각이나)이 있어야 되는 곳에 해당되요… 기뻐 그것은 "다른 사람들보다 PDA의 격투게임을 잘 한다"입니다. 자타의 공인(?)도 받았고(주위 친구들 뿐이지만) 하니 이제 남은 것만 하면 되죠… 그래서 노력을 할 생각(이, 이봐 만화는?!) 아~ 괴로워용… 대학 갈 생각 없는데 그냥 "부담"되네요…NGPC… 참 좋은 게임기입니다. 2000년 12월 전까지 제일 좋은 게임기였고 할만한 격투게임…도 있고, 아 세상은 포켓몬 시장인 것을… 진짜 SNK 걸즈 파이터즈 2, SNK VS CAPCOM 2, KOF R-3는 안 나오나요? 전 이것 때문에 살고 있는데… 이것들은 다 32메가 or 64메가로 만들어 졌으면 좋겠습니다. 64메가 가능하죠? 원더스완은 128메가도 되던데… 믿는다 SNK! 다음 64메가닷~! 요즘 원더스완 컬러와 겜보이A를 사볼까(돈도 없이?) 하지만… 역시 SNK소프트를 살련다… 우리 동아리 "TAKE"는 이제 3명 남고 활동도 안하고… 망한 게 아닙니다. 아직은!! 그러니까 역장님 부탁하나 하죠(이거 왠지 부탁때문에 편지한 것 같네…) 펜팔이나 같이 그림 그릴 동료 구합니다. 펜팔은 남녀노소를 불문하고 동료는 아무 동아리에 소속하지 않은 20살 이하는 라인독자들이면 OK! 주소는 인천광역시 남구 도화2동 677-20 1통 3반 Take Jun 으로… 요즘 라인에서 겜보이나 원스완 공략하는 것을 보면 흐뭇…하나 어째서~ NGPC는 봉인인가… 인피니티 큐어-見たい… 어쨌든 이제 MOBILE-CUBE LINE에 평생 몸담을지도… 화랑씨 떠났나요? 아아… 이제 쓸 얘기에 한계인가… 이 쿄 그림(원래 흑백에 TAKE팀원 모집 종이인데…)이 망원차량기지의 처음 실린 그림이길…새해 복 많이… 아니, 여자친구 생기시길…

2001.1.7 Take Jun이-

지면 관계도 있고 하니 간략히 답변을 드리자면… 먼저 네오포켓 공략이 없는 이유는 나오는 게임이 없기 때문입니다. 참고로 발매 일정표에는 지면 관계로 싣지 못했지만 현재 NGP로 예정된 발매작은··25일 발매 예정인 파치스로 아루제 왕국 포켓 DH2의 1개뿐입니다. 이런 상황에서 공략을 하는 것은 별로 의미가 없겠죠(으음, 파치스로 게임을 공략해야 할지는-;). 그리고 화랑씨는 3월 4일 군대 간다고 합니다. 예, 그리고 확실히 제가 받아 본 독자 사연 중에서는 최초의 그림이 되기는 합니다만, Stay Cool과 통합이 되면서 최초라는 수식어를 붙여야 할지는 좀 애매하군요. -; 아, 어원씨의 도발용 아이템에 대한 반응은…" 훗, 제가 그 정도의 도발에 넘어가지는 않습니다. "였습니다만…

GAMELINE

Perfect Guide

Contents

PLAYSTATION

가면 라이더 쿠우거

겨울답지 않게 화창했던 12월의 어느 날, 라인의 편집회의가 열렸다.

NAC : 그럼 PS 타이틀은 뭘로 공략할 건가요?
오군 : 으음, 글쎄…
VWF : 가면 라이더 어때요? 나름대로 재미도 있고, 인기도 많던데…
점장 : 하지만, 그런 거 공략하려는 필자가 있겠어? 특찰물인데다…
고라파덕 : … 저기 한 명 있는데요?

그들이 바라 본 곳에는, 그 달의 한 불쌍한 희생자가 "" 초인도감" 이라는 책을 보며 킥킥대고 있었다나 뭐라나…

공략 : 로리라이더 제이너스 · P

■ 반다이 ■ FAG ■ 2000년 12월 21일 ■ 4800엔 ■ CD 1장

들어가기 전에

전작과는 틀리다! 전작과는!

본편 쿠우거는 전작이랄 수 있는 '가면 라이더'와 '가면 라이더 V3'의 뒤를 잇는 3번째 작품이다. 그러나, 전작과는 어느 정도 같은 노선을 걸으면서도 완전히 다른 게임처럼 변해버렸다. 나름대로 전작인 V3들에 반해있던 독자 여러분들에겐 상당한 실망으로 다가올텐데(아닐 것 같다고? 의외로 많을걸요…), 그래도 어느 정도는 재미를 추구하고 있으니 라이더 팬이라면 반드시 구해봐야 할 작품이라고 본다(팬이라면…말이지…홋!).

일단 전작과의 가장 큰 차이점은… 싸구려 티가 펄펄 나는 스토리모드와 살진 시스템(일명 심리 테스트)의 삭제가 있겠다. 게다가 즐길 수 있는 모드수도 엄청나게 줄어 버렸다(V3만 해도 서바이벌, 전투원과 놀자, 황혼의 특훈, 시어터 모드 등등 수많은 추가 모드와 라이더맨, 1호와 2호의 스토리 등 넘쳐나는 모드를 가지고 있었건만, 쿠우거는 서바이벌 모드 딸 · 랑 하나 뿐이다. 어쩌라고…). 결국 여러 가지로 다운 그레이드 됐다는 것인데…이걸 팔겠다고 만든 것인지 의심스럽다(그래서인지 전작보다 가격도 싸다…. 호오~). 그래도…하다보면 의외의 재미를 느끼게 되는 점은 전작에서 제대로 계승한 듯 하다(공략하던 중 기자와 필자 6명이 둘러앉아 연속기 찾아낼 때의 그 정겨움이란~).

언제나 정겨운 전투원과의 싸움~

최신작인 만큼 분명 멋은 있다. 그러나…

가면 라이더 쿠우거란?

71년도에 초대 가면 라이더로 시작하여 지금까지 인기 리에 제작되고 있는 라이더 시리즈의 최신작으로 2000년에 방영된 작품이 바로 이 쿠우거이다. 새로운 천년을 맞아 만들어진 작품인 만큼 이전의 시리즈와는 뭔가 격이 다른 모습을 보여 주는데, 일단 스토리 라인부터가 뭔가 쇼킹하다. 지금까지의 라이더들은 지구정복을 노리는 악의 집단에 대항해 싸우는 고독한 히어로의 모습을 유지해 오고 있었다. 그런데, 쿠우거에 나오는 주인공이나 괴인들은 그런 것과는 전혀 상관이 없다. 괴인들이 어떤 조직에 속해있는 것도 아니고, 주인공 역시 고뇌하는 새드 히어로가 아닌 신세대 청년에 걸맞는 모습을 보여준다. 게다가 주인공 쿠우거와 싸우는 괴인들 역시, 단순히 재미로 살인을 일삼는 흉폭한 괴인들로 나올 뿐, 지구정복이니 하는 모습은 보여주지 않는다. 과연, 이게 지금까지의 라이더라고 할 수 있는 것인가? 하지만, 세월이 바뀌고 라이더가 바뀌는데 시청자들이라고 바뀌지 않을 리가 있겠는가? 일본에서도 꽤나 인기를 얻었다고 하니…전통의 라이더 역시 시류를 타야하는 것인가? 라는 생각이 들어 한숨이 나올 뿐이다.

분명히 오토바이에 타고 있으니 라이더는 라이더지만…

저게 유도자세야 합기도 자세야?

컨트롤러 조작

방향키	커서의 이동, 캐릭터의 이동
□버튼	펀치
×버튼	킥, 커맨드 취소
△버튼	잡기
○버튼	필살기, 커맨드의 선택
L1, L2	횡이동 & 회피
스타트	메뉴 부르기
셀렉트	선택취소

PLAYSTATION

모드 분석

앞서 설명했듯이 본작에선 전작에 있던 모드들이 많이 사라지고 많이 단순해 져 있다. 그렇지만 나름대로 재미있게 즐길 수도 있으니 너무 실망하지는 말도록!!!

챌린지 모드(チャレンジ)

쉽게 말해 스토리 모드다. 그렇다. 스토리 모드다! 그런데, 이걸 봐도 스토리가 뭔지 도저히 알 수가 없다! 일본인들이야 얼마 전까지 방송했던 내용이니 다들 알고 있겠지만, 어디 우리나라에서 알 수 있는 일이겠는가 말이다. 결국은 스토리를 알려다가 오히려 머리만 아파지고 만다는 슬픈 전설을 가지고 있는 모드가 바로 챌린지 모드다. 참고로 총 7스테이지를 진행하며 클리어하고 나면 마지막 스테이지에 나온 괴인, 메 가리마 바(メ・ガリマ・バ)를 선택할 수 있게 된다. 그 이외에는 아무런 것도 없다…

스토리 소개랍시고 이런 화면만 지나간다. 스토리를 이해하라는 거야 말라는 거야?

배틀 1P (バトル1P)

혼자서 CPU와 프리 대전을 펼치는 모드. 스토리 모드보다 더 많이 고르게 될 모드가 바로 배틀 1P다. 자신이 고른 캐릭터로서 총 8명의 상대와 싸우게 되는데, 나오는 상대는 랜덤이다. 단 라이더 중 하나로 플레이했을 경우 마지막은 무조건 메 가리마 바가 나온다는 것만 알아두시길.

그리고 또 한가지 중요한 것이 숨겨진 캐릭터의 등장이다. 현재 모지리 필자의 무능력으로 인하여 단 한 명의 캐릭터만 찾을 수 있었다. 현재 남아있는 라이더 카드가 5장이니 최대 5명의 숨겨진 캐릭터가 나올 수도 있다는 뜻이다. 필자가 찾아낸 것은, 쿠우거의 드래곤 폼으로 배틀 1P 모드를 클리어(아마 전 캐릭터를 필살기(S버튼)로 처리해야 되는 것 같다)하면, "쿠우거 그로잉 폼"이 추가된다는 것만이 확인됐다. 무능한 필자에게 돌을….

이 친구가 그로잉 폼. 꼭 덜자란 딱정벌레 같단 말씀이야…

배틀 2P (バトル 2P)

이름에서 보면 알 수 있듯이 2인 대전 모드. 과연 이 게임을 대전으로 플레이하는 분들이 얼마나 계실지 그게 의문이지만…. 어쨌든 이런 게 있다는 것만 알아두시길….

프랙티스 (フラックティス)

전작의 특훈모드와 같은 것이지만, 전작에 있던 그 사람의 혼을 불태우는 콤보연습 모드는 사라졌다. 그냥 알아서 연습하는 것(우우… 라이더 메달 모으는데 참 좋았거늘…)이 메인모드. 하지만 일단 기본적인 기술이나 콤보연습에 있어서 대단한 도움이 되는 모드이기 때문에 반드시 거쳐야 하는 부분이기도 하다. 특히 콤보연습에 있어서 자유도가 대단히 높기 때문에 자신만의 오리지널 콤보를 만들어 낼 수도 있어서 나름대로 불타오를 수도 있다(솔직히 필자는 이 모드가 재미있다. 이 글을 쓰고 있는 이 순간에도, 필자의 옆에는 프랙티스 모드에서 새로운 콤보를 찾아내는 기자들의 모습이…). 자! 여러분들도 오리지널 콤보에 도전을…!!!

대미지, 토털 대미지, 콤보, 타격판정 등 모든 것이 표시되고 있다. 이거 하난 잘 만들었단 말야…

디지털 카드 (デジタル カード)

라이더 시리즈라면 당연히 디지털 카드 모으기가 최고의 재밋거리!! V3에 비해 모아야 할 카드 수도 확 줄었고(총 81장의 카드를 모아야 한다), 카드 모으는 조건도 꽤나 까다로워 져서 의외로 힘든 노동이 되겠지만 그래도 그게 어딘가…?

게다가 이 디지털 카드들을 전부 모아야 모든 숨겨진 캐릭터와 숨겨진 모드가 나타난다. 오호 통제라…(필자는 최후까지 5장의 카드를 모으지 못했다. 분명 다른 모드에서 모아야 한다는 소리이거늘. 혹시나 하는 기대감에 도전했다가 아까운 카드 포인트만 380여 점을 날렸다). 현재 필자가 찾아낸 것으로는 새로운 모드인 서바이벌 모드(빨간색 고문자 카드를 전부 모으면 출현), 새로운 캐릭터(메 바리마 가와 즈 메비오 다를 제외한 모두) 등이다. 자, 필자가 모으지 못한 나머지 5장의 카드 모으기에 여러분들도 한 번 도전해 보시는 것은 어떨지?

이 빨건 녀석을 3장 모으면 서바이벌 모드가 나타난다

저 비어있는 자리를 볼 때마다 속이 쓰리다

확실히 요즘 추세에 맞는 아이돌… ㅁㅎㅎㅎㅎ…

메 가리마 바로 추정되는 여인. 오호~ 이렇단 말이지…?

옵션 (オプション)

옵션 지정으로 여러 가지 변화를 준다. 옵션, 키 컨피그, 사운드, 세이브 등을 할 수가 있는데 특히 이 게임에서 세이브는 여기에서만 이루어지기 때문에 항상 들어가는 것을 잊지 말도록 하자. 다른 화면으로의 이동은 L1, R1이다.

여기서만 세이브가 가능하다

스코어 리스트(スコア リスト)

각종 랭킹 등을 볼 수 있다. 어떤 캐릭터를 몇 번을 사용했는지, 카드를 몇 장이나 모았는지 확인할 수 있는 모드. 그러나 과연 어떤 필요가 있는지는 알 수 없는 모드….

보이는가? 서바이벌 모드 126연승이란 숫자가?

서바이벌(サバイバル)

디지털 카드 모으기에서 빨간색 고대문자 카드를 전부 모으면 나타나는 것으로, 다들 아시겠지만 1줄의 체력 게이지만으로 어느 정도나 싸워나갈 수 있는가를 측정하는 모드. 각 캐릭터의 특성과 연속기 등을 파악하고 있지 않으면 싸워나갈 수 없는 모드. 어떤 캐릭터로든 신기록을 작성하면 새로운 카드를 얻으며 캐릭터 한명이 추가된다.

현재 필자는 '즈 자인 다'로 126연승을 기록했다. 타이탄 폼의 캘러미티 타이탄을 이용하면 훨씬 많은 승수를 쌓을 수도 있으니 여러분들도 최다연승에 도전을 해 보시도록!

스토리 모드 공략

챌린지 모드에선 7번의 싸움을 하게 되는데, 전작과는 달리 전투원과의 전투모드가 없어진 대신, 전초전 모드는 남아 있다. 그래서 첫 번째 싸움은 어떤 목적에 맞춰서 살아 남는 것이 목표가 되는데, 보통 "적의 HP 절반을 날려라" 아니면 "적의 공격에 견뎌내라"의 두 가지 뿐이다. 매 스테이지마다 설명을 해 놓았으니 확인해 보시도록.

STAGE 1

가면 라이더 쿠우거의 첫 번째 스토리로 '즈 고오마 구'가 상대다. 처음엔 그로잉 폼으로 시작하는데, 기본적으로 마이티 폼과 큰 차이는 없다(위력이 좀 떨어진다). 즈 고오마 구와는 2번 싸우는데 처음에는 상대의 체력을 절반까지만 깎으면 클리어가 된다. 두 번째 싸움에선 아무런 제약도 없으니 마음놓고 어루만져 주다 끝을 내도록 하자(이 때는 마이티 폼이다).

STAGE 2

두 번째는 '즈 바즈 바'와의 싸움이다. 필자가 알기로는 대기권에서 공격해 오는 즈 바즈 바에 대항하기 위해 새로운 기술을 개발한다고 하는데, 그래서인지 초반 대결도 "상대의 공격에 견디기"가 목표. 일단 첫 번째 싸움에선 싸울 생각을 하지말고 시간을 보내는 데 주력하자(때려봤자 HP가 닳지도 않는다). 게다가 쿠우거는 드래곤 폼으로 나오는데, 창이 없는 드래곤 폼은 연속기도 최악이다. 일단 첫 번째 싸움만 버텨내면 두 번째부터는 제대로 싸울 수 있다. 그리고 일반 기술로는 절대 끝낼 수 없으니, 피니시는 필살기 '드래곤 스매시(S)'로 클리어하자.

뭔가 장엄함이 느껴지지 않는가?

STAGE 3

벌 인간, '메 바지스 바'와의 싸움이다. 기본 형태는 마이티 폼. 첫판은 상대의 체력을 절반까지 줄이면 된다. 두 번째 싸움에선 장거리 공격형의 페가서스 폼으로 변신하는데, 뭐랄까… 장거리 공격이 가능하다는 것을 제외하면 정말 약하기 그지없는 폼이 페가서스 폼이다. 기본기중에 쓸만한 것이라도 있는 드래곤 폼이나, 강렬한 한방 캐릭터 타이탄 폼과는 달리 기본기도 최악이고 연속기도 없다…. 어쩌라는 건지…. 어쨌든 체력의 대부분을 날려 놓으면 "블래스터 페가서스(S)"로 피니시를 하자.

있는 대로 폼은 다 잡는다. 어차피 죽을 녀석이…

저런 조건 없이 싸울 수 있으면 얼마나 좋겠냐 만은…

STAGE 4

'메 기이가 기'와의 싸움. 처음 시작시엔 마이티 폼으로 싸우지만, 대미지를 입히지는 못한다. 결국 30초 동안 안 죽고 버티기가 목표. 일단 2번째로 넘어가기만 한다면 기본기는 최악이지만 강력무쌍한 한방 필살기를 가지고 있는 타이탄 폼으로 싸울 수 있으니, 호쾌하게 날려버리도록 하자. 역시 마무리는 S버튼으로 나가는 필살기, 캘러미티 타이탄을 써야 한다.

받아라! 사랑과 우정의 필살! 슬라이디잉~

STAGE 5

이번엔 강력한 코뿔소 괴인, '즈 자인 다'와의 전투. 즈 자인 다 역시 덩치 값을 하는지 어지간한 공격은 다 막아낸다(원작에선 마이티 킥 마저도 막아내는 듯). 그래서인지, 역시 초반전에는 공격이 불가능. 30초간 어떻게든 버티도록 하자(그러나, 즈 자인 다는 잡기 기술이 강력해서 접근전을 펼치면 바로 잡혀 버린다. 그러므로 거리를 최대한 벌리도록 하자). 초반전이 지나면 더욱 강력한 마이티 킥을 연습한 쿠우거가 재도전! 역시 거리를 벌린 채 싸우다가 피니시는 필살기 마이티 킥으로 마무리짓도록 하자.

아무래도 칼이 꽂힌 위치가 신경 쓰인단 말야…

즈 자인 다와 싸우기 위한 특훈. 그러나…저것의 어디가 라이더 킥이란 말이냐!

특훈의 성과!! …를 찍고 싶었지만, 흑흑흑…

STAGE 6

피라니어 괴인, '메 비란 기'와의 싸움. 장난으로 살인을 일삼는(피라니어이기 때문에 주로 강가에서 살인을 하고 다닌다) 괴인으로, 초반의 마이티 폼으로는 HP를 절반으로 깍는 것이 목표. 후반전에선 드래곤 폼으로 바뀌는데 기본은 이전과 같지만, 피니시 기술이 점핑 슬래시 드래곤(→S)로 바뀌어 있다. 점핑 슬래시 드래곤은 점프 한 후 정면을 공격하는 기술이기 때문에, 어느 정도 거리를 벌린 후 싸우도록 하자(노리고 싸우면 오히려 맞추지 못하는 경우도 있다).

"자기 시원해?" "응, 좀더 오른쪽을 주물러 줘" … 그, 그만할까…?

STAGE 7

스토리 모드의 마지막이다. 여자괴인 메 가리마 바와의 싸움으로 전/후반이 나눠지 않고 바로 싸움으로 돌입한다. 타이탄 폼이라면 역시 맷집과 한방 필살기! 그러나 메 가리마 바 역시 칼을 쓰기 때문에 리치는 서로 비슷하다. 일단 S버튼 파생기술로 HP를 날리다 보면 이전처럼 쓰러지

기 바로 직전에 HP게이지가 멈추는데, 이 때 갑자기 타이탄 폼이 강화형으로 바뀐다. 그러나… 어차피 마지막 일격을 먹이는 찰나인지라 바뀌나 마나…. 그냥 캘러미티 타이탄으로 곱게 저 세상으로 보내주도록 하자.

이자! 진짜니…(이봐! 사무라이 스피리츠가 아냐!)

파워 업이라고 하는데…어딜 보나 감전일 뿐이다…

파워 업을 했는데… 달라진 게 대체 뭐야?(게다가 칼은 빛나가 있다)

각 캐릭터 공략

이래봬도 엄연히 캐릭터 게임인 쿠우거! 당연히 각 캐릭터들도 개성만점인데다, 각각의 스토리 역시 재미있다(고 한다. 본 적이 있어야지 원…). 하지만 각 캐릭터 별 능력치가 워낙 천차만별이라 익숙해지기는 쉽지 않기도… 어쨌든 각 캐릭터 별로 최대한 공략을 해 보겠다.

쿠우거 마이티 폼(クウガ マイテイ フォーム)

쿠우거의 기본형태로 특별한 무기는 없지만 연속기가 강력하고 허점도 별로 없는 편이다. 역시 기본은 펀치 연타. 그 외에도 각종 파생기술이 존재하며 →P이후에 S버튼 조합으로 필살기의 조합도 들어간다. 특히 추천하는 필살기라면 역시 ↓S로 발동되는 롤링 마이티 킥. 보통 마이티 킥이 달려간 후 점프 킥이기 때문에 앉아 있는 상대는 넘어가 버린다는 단점이 있지만, 롤링 마이티 킥은 굴러들어 가기 때문에 안쪽으로 파고들어 허점을 만들기 좋다. 게다가 타점도 낮으니 수비하기도 벅찬 편. 띄우는 기술 역시 ↘P나 ↓→PP등으로 여러 가지가 있으니, 일단 띄워놓고 콤보를 연계시키도록 하자. 마이티 폼의 경우 PPP의 3격 째가 날리기 공격이므로 P나 PP에서 끊어주는 것이 중요하다.

왠지 긴장감이 넘쳐 흐르는 대치

추천콤보

(일어서는 중) P, P, →PP
(일어서는 중) P, PP, KK→K

첫 번째 콤보는 가장 기본적인 콤보로 이 패턴으로 들어가는 콤보는 다른 캐릭터에게도 많이 있기 때문에 반드시 마스터 해 두자. 넣기도 쉽다. 두 번째 콤보는 약간 어려운데, 상대가 쿠우거의 눈 높이까지 떨어졌을 때 짧게 PP콤보, 이후 한 박자 쉬고 KK→K가 들어가면 된다. 정 힘들다면 마지막 →K는 안 들어 가도 무관할 듯.

※그로잉 폼은 마이티 폼과 기술이 똑같다.

쿠우거 드래곤 폼(クウガ ドラゴン フォーム)

창을 사용하는 드래곤 폼은 기본기, 연속기 모두 약한 편이지만 쓰기 나름으로 강해질 수 있다. 무엇보다 리치가 꽤 되기 때문에 중거리전을 펼칠 수도 있다. 드래곤 폼의 일반기는 보통 P계열이 쓸만한 것이 많다. 특히 추천하는 기술은 PP후 들어가는 3연타. PPK는 띄우기 계열로 사용할 수 있고, PPP는 견제, PP↓PP등은 확실한 타격기로 들어갈 수도 있다. 약간 거리를 벌린 채 싸울려면 ←P나 →PPP등은 견제기로도 좋고, 공중에서 콤보로 집어넣기도 수월한 편. 필살기는 S가 쓸만하지만 ←S는 연타로 대미지가 꽤 되는 편이다. →S는 강력하지만 빗나갈 확률이 꽤 높으니 타점이 확실할 때만 노릴 것.

아무리 때려도 이게 한계…

아무래도 이번 라이더는 찌르는 걸 좋아하나 보다(참고로 이쪽은 파워 업 된 티가 팍 난다)

추천콤보

(일어서는 중) P , →PPP
(일어서는 중) P, →KKKKKK
PPK, →PPP

첫 번째 콤보는 가장 넣기 쉬우면서도 강력한 콤보로 P다음에 P가 한번 더 들어가지만, 이상하게 대미지는 오히려 2가 더 적다. 그냥 이걸로 사용하도록 하자.

두 번째는 대미지는 적지만, 콤보 수가 좀 많으니 연타를 좋아하시는 분들이라면 이쪽을 골라 보시도록. 세 번째 역시 간단하지만 꽤 강력한 연속기가 들어간다(그러나 전부 다 약하긴 마찬가지…).

쿠우거 페가서스 폼(クウガ ペガサス フォーム)

장거리 공격이 가능한 특수타입. 오른손의 석궁으로 나가는 필살기는 거리에 상관없기 때문에 일단 때리고 도망가는 전법이 가능해 진다. 그 이외에 일반기술은 보통 단타계열로 끝나는 것이 대부분. 게다가 띄우기 공격은 '일어서는 중 P'와 ↘P뿐이다. 여간 쓰기가 까다로운 게 아니다(→KK 공격도 띄우기는 하지만, 경직시간이 너무 길어서 콤보로 연결은 불가능하다). 그나마 사용하기 괜찮은 기술은 PPS와 →KK 뿐, 되도록 붙어서 싸우지는 말도록 하자. 그에 비해 필살기는 S(상단), ↓S(하단), ↗S(대공) 등 상황에 맞춰 골라 쓸 수 있다. PPS처럼 일반기 이후에 들어가는 경우도 꽤 있으니 찾아보시길…. 한가지 주의할 점은 ↓S는 발동시간이 좀 걸리는 데다 점프하면 바로 끝장이니(제…제트 스트림 어택?) 쓰러진 상대가 일어날 때를 노리는 게 좋다.

추천콤보

(일어서는 중) P, P, P, →P

거의 유일한 콤보기술이다. 필자도 노력해 봤지만 이 이상가는 녀석은 못 찾았다(일어서는 중 P, P, 다음에 →KK가 의외로 잘 들어간다. 어느 쪽을 사용할지는 취향대로 고르시길…).

쿠우거 타이탄 폼(クウガ タイタンフォーム)

콤보에 있어선 할 말이 없는 라이더들(4콤보… 절망이다…)

다른 말이 필요 없다! 말 그대로 "한방이면 끝나!" 캐릭터. S로 발동되는 캘러미티 타이탄은 상대의 공격을 무시하고 들어간다(심지어는 필살기까지 씹으면서 들어간다). 발동이 느린 만큼 위력은 최강급(10히트 이상 들어가는 콤보와 맞먹는 위력의 120대미지). 게다가 방향키와 조합되어 나가는 기술들도 쓸만한 게 많다. 특히 추천하는 것이 ↓SS와 ↓SK. 잘만 쓰면 괜찮은 위력을 보여준다. 일반기로는 ↓→PP와 ←PP정도만이 쓸만할 뿐 도대체 써먹을 것이 없다. 역시 타이탄 폼은 S 하나로만 먹고살아야 한다는 것인지….

추천콤보

(일어서는 중) P, P, P, K

유일하게 쓸만한 콤보. 그러나, 다 들어가 봐야 캘러미티 타이탄의 절반도 안된다(57대미지)

즈 고오마 구(ズ・ゴオマ・グ)

강력한 띄우기 기술인 →PP와 →KK를 가지고 있기 때문에 공중 콤보를 노리기 대단히 편하다. 특히 →PP는 쓰러진 상대까지 때리기 때문에 쓰러지는 적을 동시에 긁어주면 콤보로 연결되기도 한다. 그 외에 킥 기술들이 쓸만한데 ↗KK나 ↗K↓K, ↑KK 등이 쓸만한 편이다. 필살기의 경우 S를 누르면 공중으로 떠오르는데 이 상태에선 아무것도 안 된다. 일단 S는 도주용 등으로 사용하면 좋고, 공중에서 이동도 가능하니 거리를 벌려둔 후, →S로 공격해 들어가는 것도 가능하다. ←→S는 중단 필살기로 위력은 약해도 기습적으로 써 먹을 수 있으니 자주 활용하도록 하자.

그에 비해 괴인들은 콤보가 강한 편. 기본 7이트는 다들 나온다

추천콤보

K, PP, →PP, →PP
→KK, PP, ←PPP

첫 번째 콤보는 일단 다 들어가기만 하면 가장 강력한 기술이긴 한데, 다 들어갈 수 있는지 그게 문제다. CPU전에서 5번에 1번 성공하면 아마 다행일 듯. 첫 번째 PP 까지는 확실히 들어가니 그 정도로만 써도 상관없을 듯 하다. 첫 번째 띄울 때 →KK대신 →PP가 들어가도 된다. 두 번째 콤보는, 일단 히트수는 적지만 대미지는 꽤 나간다. 괜찮은 연속기이니 자주 사용하도록 하자.

즈 바즈 바(ズ・バツ・バ)

띄우는 공격이 약간 약하지만 일단 띄우면 원없이 때릴 수 있다. 특히 일반 기술들이 대부분 강력한 것이 많기 때문에 일단 싸우기는 편하다. PPPK나 P↓KK, →KK ↓P등 쓸만한 기술도 많다. 이것들이 공중 콤보로 연결만 되 준다면 참 원이 없을 것이건만…필살기는 뭘 입력해도 한가지 뿐이라 약간 썰렁한 편. 정확히 한사람 정도의 거리(처음 시작시 떨어져 있는 정도의 거리)에서만 쓸 수 있으니 사용에 조심하도록.

이쪽도 기본 30은 나온다. 대미지도 거의 전체의 1/3을 날리는 수준

추천콤보

(일어서는 중)P, PP, PP, ←PP

확실히 말해서 강하다. 타이밍 잡기가 힘들어서 문제이긴 하지만 어쨌든 강하다. ←PP대신 KK도 들어가는데 위력은 이쪽이 아주 약간 높다(2정도?). 타이밍 맞춰 편한 쪽을 사용하도록 하자.

메 바지스 바(メ・バジス・バ)

일단 일반기는 그냥 평균적인 것들이 많다. 특별히 뛰어나지도 않지만 떨어지는 부분도 없다고나 할까? 일반기는 그냥 적당하게 대응시켜 나가는 것이 좋다. ←PPP는 띄우기도 가능하고 일반적인 성능도 좋은데다 공중 콤보로도 연결이 가능하니 잘 알아두는 것이 좋다.

필살기의 경우 공중에서 여러 가지 행동을 할 수 있는데, S로 공중으로 올라간 후 PPP나 K같은 공중기술을 넣을 수도 있고, ↓S로 머리 위에서 공격할 수도 있고, →S로 돌진기술도 나간다(하지만 일단 추천 기술은 ↓S. 위력도 나쁘지 않은 편).

↓K가 들어가면 이 정도로 밀려난다. 추가타를 더 넣고 싶건만…

추천콤보

←PPP, ←PPP, PPP, ↓K
←PPP, ←PPP, PPK, ↓K
←PPP, ←PPP, PP←P

대부분 나쁘지 않은 위력을 보여 준다. ←PPP이후 PP로도 연결이 되지만, PP다음에 들어가야 할 ←PPP가 잘 나가주지 않는다. 타이밍이 조금만 빨라도 PP←P가 되 버리고 약간만 늦어도 콤보 기회를 놓치게 된다. 결국 타이밍만 조금 손이 익으면 위의 콤보가 훨씬 낫다는 것. 뭐 자신 있으면 ←PPP, PP, ←PPP, ↘K에도 도전해 보시는 게 좋을 것이다.

메 기이가 기(メ・ギイガ・ギ)

일반기, 연속기 모두 쓸만하다. 일반기들이 상당히 강력하고 대부분 연타가 들어가 주기 때문에 기쁘다. 게다가 띄우기 기술도 →PP와 ←KP로 상당히 쉽다. PKK, PPKK, PP↓K, KK→K 등이 상당히 유용한 기술이고 ←←P의 경우, 필살기와 모션도 비슷하고, 날아가는 도구를 던지기 때문에 견제용으로도 쓸만하다. 단, 필살기의 경우 화면 끝까지 날아가는데 반해 이쪽은 사정거리도 짧다(단의 아도권같은…). 말 그대로 견제용… 필살기는 S 하나뿐이니 다른 거 신경 쓸 필요 없다. ←←P로 견제하다 상대가 멀어지면 한 방 먹여주는 식으로 사용하자(페가서스 폼과는 달리 상단으로 밖에 쓸 수 없다).

↓KK가 제대로 들어간 경우. 보통 횡이동 후 기상하기 때문에 안 맞는 경우가 태반이다

추천콤보

←KP, P, →PP, PPP, ↓KK
→PP, →PP, PPP, ↓KK

첫 번째 콤보에서, 마지막의 ↓KK가 들어갈지, 안 들어갈 지는 CPU만이 알 일…. 기본적으로 PPP까지만 들어갈 거라 생각하는 게 좋다. 그 정도만 되도 연속기로 꽤 쓸만한 수준이니 너무 실망하진 마시길!

두 번째도 마지막 ↓KK는 안 들어 가는 경우가 있다. 그래도 다 맞으면 꽤 달려 주니 자주 써먹도록 하자. 커맨드도 쉬운 편이니 별 문제 없으리라고 본다.

즈 자인 다(ズ・ザイン・ダ)

즈 자인 다는 일반기의 경우 강력한 한방기술이 많다. 길게 이어지진 않지만 호쾌하게 내던져 버리는 스타일이라고 할까? 게다가 잡기 기술이 가장 많다. 기본적인 P+K에서부터, →P+K, ←P+K등이 있고, ←→P+K가 성공된 직후 바로 ↑↓P+K로 강력한 일발잡기가 연결된다. ←P+K 후 ↓P+K로 바로 연결되기도 하니 던지기를 마스터 할 필요가 있다. 필살기는 S와 →S의 두 가지가 있는데, 필자로선 →S를 추천한다.

즈 자인 다는 호쾌하게 날려보내는 기술이 일품. 추격기도 상당히 빨리 나온다

추천콤보

→PP, →PP, PPP, ↓K
→PP, P, →PP, KK
→PP, P, →PP, PPP, ↓K

연속기는 정말 초절이다. 이 정도 연속기만 들어가도 이미 HP의 반 가까이가 날아간다. 특히 마지막 콤보의 경우 체력이 약한 녀석들은 2번만 들어가면 끝난다. 3번째 콤보가 2번 들어가도 살아남는 녀석은 →S로 마무리해 주면 깔끔하게 끝낼 수 있다. 필자는 이 패턴으로만 서바이벌 모드 126연승을 거뒀다. 나머지 기술들도 상당히 쓸만하고…

메 바란 기(メ・バラン・ギ)

일반기술은 그럭저럭 괜찮은 편. 특별히 추천할 만한 녀석은 별로 없다. PP→PP가 마지막에 상대를 띄우므로 콤보로 연결시키기에도 괜찮고, 앉아 있는 상태에서 KK↓K도 쓸만하다. 결국 대단할 건 없지만 일반적인 기술의 위력도 삼삼한 편이니 큰 불만은 없을 듯 하다. →KK와 ↘P도 띄우는 역할을 하니 콤보로 연결시켜 보자. 필살기는 S와

→PP 의 2단째가 들어갔을 경우. 타이밍이 조금만 엇나가도 머리는 허공을 가른다. 상당히 엄한 게임이야…

→S가 있는데 S는 돌진 기술(어딜 보나 번 너클이다)이고, →S는 근접기술이니 잘 사용해 보자.

추천콤보

→KK, →P↘P, PP, PP, →PP
→KK, P, →KK, PPP

두가지 다 위력은 좋은 편이다. 문제는 첫 번째 콤보가 상당히 타이밍 잡기가 애매하다는 것인데, 일단 위력이야 최고급이니 언제든지 사용할 수 있도록 연습해 두는 게 좋다. 2번째 콤보는 좀 약하긴 하지만(그래도 90정도의 대미지는 충분히 나온다) 콤보로 들어가기엔 꽤 편하다.

즈 구문 바(ズ・グムン・バ)

일단 일반기의 성능은 그럭저럭이다. 그나마 쓸만한 것이 PPPP와 ↓←KK, ↗KK정도가 쓸 만 하다. 그래도 전체적으로 무난한 성능을 가지고 있으므로 활용 여하에 따라서는 누구에게도 밀릴 일은 없다. 필살기의 경우 3가지가 있는데 →S와 ↑S, S가 있다. 이중 S는 돌진기, →S는 기습의 용도로 쓰고 ↑S는 그냥 생각날 때 한번 씩 써 보도록 하자.

가일의 후예? (↖K의 입력은 상당히 빠르게 해야 한다)

추천콤보

→PP, PK, PK, PP, →PP, ↖K
→PP, P, →PP, PK, ↗KK

두가지 모두 위력은 비슷하므로 어느 쪽이나 쉬운 쪽으로 사용하도록 하자. 어쨌든 일단 띄우기만 하면 PK가 있으니 다시 띄우기는 쉬운 편. 아, 그리고 즈 구문 바의 경우, 다른 캐릭터들과는 다르게 →PP후 바로 PK를 입력해 주어야 한다(그래야 높이 떠올라서 추가타가 가능하다. 다른 캐릭터는 이렇게 빨리 공격하면 다 빗나가 버린다는…).

메 가르메 레(メ・ガルメ・レ)

일반기, 연속기 공히 최강 클래스의 괴인이다. 연속기도 기본적으로 들어가기 쉬운 녀석들인데다 일반기 중에도 강력한 것들 투성이! 필자 개인적인 생각으론 거의 최강의 캐릭터가 아닐까 한다. 일반기로 맞으면 일발 장타인 PPPS, 띄우기가 가능한 KKK와 →KKK, ↘PK, ↘KP등 여러 가지 기술들을 활용할 수 있다. 필살기의 경우 S의 경우 사정거리가 긴 대신 위력이 좀 약하고, 위력은 약간 강하지만 사정거리가 짧은 →S, 그리고 워프 기술인 ↓←S등등 기술의 종류 또한 많다.

추천콤보

→KKK, PP, ←PPK
KKK, KKK, PP, PPP
KKK, KKK, P, →KKK, ↓K(or P)

기본적으로 →KKK가 강하지만 아무래도 동작의 틈이 너무 크다. 반면 KKK는 동작의 틈이 좀 적어서 모든 콤보가 다 들어가면 결국 위력은 비슷해진다(대미지 게이지에 나온 숫자를 보면 3번째 콤보의 경우 마지막 ↓K가 실패해도 첫 번째 콤보보다 대미지가 약간 더 나올 정도였다). 어쨌든 콤보의 연결이 쉬운 것만으로는 최강이라 할 수 있다.

즈 메비오 다(ズ・メビオ・ダ)

↓KK에서 두발 째는 이렇게 빗나간다. 맘에 안 들면 다른 추격기를 써도 된다

뭐랄까…분명히 약하진 않은데 뭔가 허전하다. 특별히 한방 크게 때릴 수 있는 기술이 있는 것도 아니고, 연속기나 필살기가 강력한 것도 아닌데, 기술에 큰 틈이 있는 것은 아닌… 말 그대로 어정쩡한 캐릭터가 되어 버렸는데, 그나마 PP↘P나 ←KK정도가 상대를 띄울 수 있는 능력이 있어서 쓸 만하다(그러나, 막상 공중콤보를 연결시키려고 하면 마땅한 게 없다. 이거 참…). 필살기는 P달랑 하나 뿐인데다 기술 나가는 게 참으로 애매해서 뭐라 말하기가 힘들다. 몇 번 써 보고 익숙해지라는 말 외엔 할 말이 없다.

추천콤보

↘P, PP, ←KK
←KK, PP, →KK, ↓KK

그나마 콤보로써 연결시킬만한 것은 이 2가지 정도?? 위력은 그럭저럭 나오니 아쉽지는 않지만, 그래도 뭔가 모자란 느낌을 지울 수 없다.

메 가리마 바(メ・ガリマ・バ)

스토리 모드의 보스격인 메 자리아 바는 검을 쓰는 캐릭터로서 상당한 리치와 파워를 자랑한다. 단발성 일반기는 꽤 강력하지만 그 기술들을 연결시키기엔 무리가 따른다는 것이 문제. 그렇지만 일단 중・단거리 모두에 강하기 때문에 무리는 전혀 없을 듯 싶다. 일단 PP↘P와 →P↘P, ←P↓PP등이 상대를 띄울 수 있고, ←PPP도 상대를 휘청이게 만들 수 있으므로 콤보로 연결하기엔 좋다. 그 외엔 PP←PP등이 허점이 꽤 적은 기술이므로 활용도를 생각 해 보자. 필살기의 경우 달랑 하나 뿐(왠지 여성 캐릭터들은 필살기가 영 시원찮다)인데, 발동 거리가 상당히 길기 때문에 어느 정도 거리를 유지 한 후 기술을 쓰는 것이 좋다.

추천콤보

추천콤보
↘P, P, PP↘P, PP↘P, PPP, ↓K
↘P, P, PP↘P, PP↘P, PP↘P, →P↘P

처음에는 도저히 콤보가 연결될 것 같지 않더니, 나중에는 별 해괴한 콤보가 다 나와서 사람을 당황스럽게 만들었다. 이것 외에도 현재 편집부 어윈기자가 찾은 콤보는 17콤보에 180대미지를 입히는 말도 안 되는 것(이 게임 캐릭터들 HP가 200~220정도인 걸 감안하면, 거의 멸살 콤보라고 봐도 될 듯)도 찾아낸 만큼, 독자여러분도 한번 자기만의 콤보를 찾아보시길 바란다.

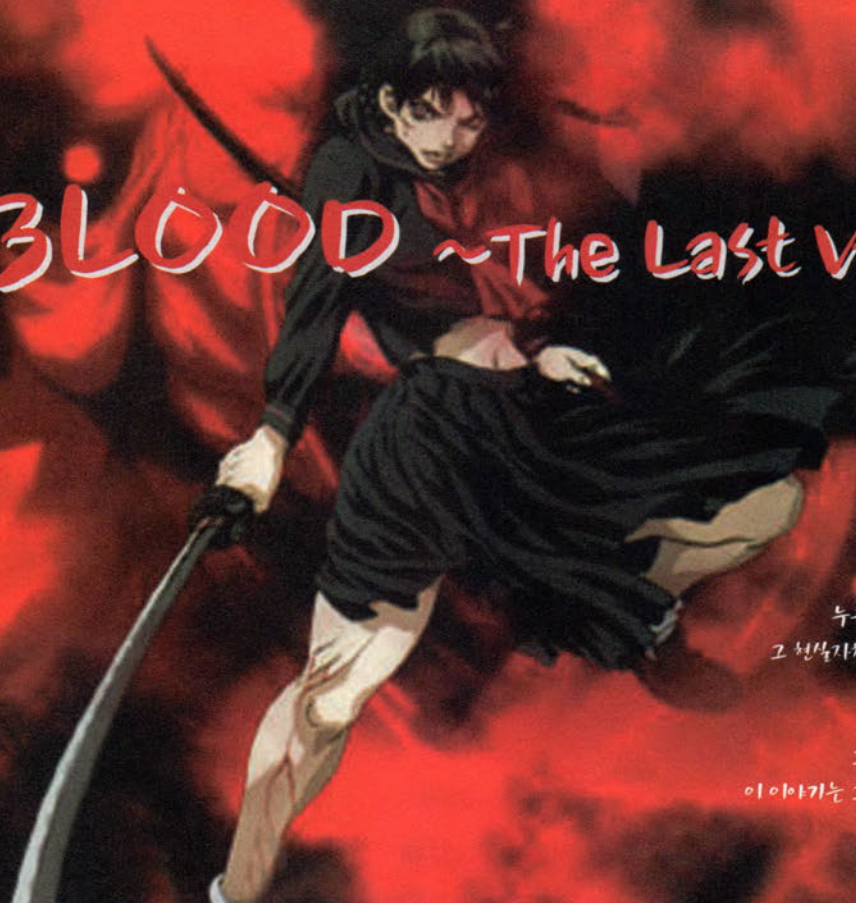
라이더 예찬론…

라인의 거장, 지니어스 형님 가라사대… "사나이의 원고는 발문과 후기에 달려있다"라는 말씀을 하셨는데, 필자 역시 그 생각에 동감한다. 그래서 이렇게 마지막에 한마디 하자면… 예상보다는 기대치를 밑도는 게임이었다. 덕분에 처음에는 좀 실망했는데, 역시 하다보니 나름대로 꽤 재미를 느끼게 해 준다. 반다이의 특기라고 할까? 하지만 역시 아쉬운 점은 아쉬운 점이니…일단 스토리 모드가 너무 빈약하다…. 원작을 보지 않은 사람들에겐 내용 파악이 전혀 안 된다는 문제가 있다. 뭐, 이거야 일본 내수용으로 만들어 진 것이니…헤휴…모드도 많이 사라지고…. 저가형이니 어쩔 수 없는 일이라고 자위를 해 본다. 하지만 단 한마디! 역시 라이더는 라이더였다(이틀 밤을 새우며 새벽마다 벌어진 가면라이더의 열풍! 편집부의 미담이라고 할까?). 각설하고, 누가 나에게 "당신, 가면 라이더가 재미있어?" 라고 묻는다면 난 이렇게 대답할 것이다. "그럼 당신은 재미없어?"

이것이야말로 진정한 라이더!!

PLAYSTATION2

PS2

BLOOD ~The Last Vampire~

육체는 언어와 함께 있고
생명은 언어 속에 있다.
언어는 힘이다.
누구나 인정하는 인정해선 안될 현실
그 현실자체이면서 현실과 싸워야 하는 소녀
자신과 싸워야 하는 소녀
그리고 흉기가 되어야 하는 소녀
그리고 외톨이가 되어야 하는 소녀
이 이야기는 그 소녀의 싸움을 그린 서사시이다

공략 : 골아픈 오리

■ SCEI ■ 아루도라 ■ 2000년 12월 21일 ■ 상권 · 5800엔, 하권 · 5800엔

게임의 흐름은

조작방법

방향키	항목의 선택
○버튼	항목의 결정
□버튼	과거에 선택한 경로를 표시 선택기의 경우에는 노란색으로 일반대사의 경우는 흰색으로 나온다
△버튼	B. S. S (블러드 서치)를 사용한다
×버튼	메시지의 스킵(전에 한번 본 대사만 스킵이 가능하다), 취소
START	포즈 (메뉴를 불러낸다. 단 바로 되지는 않고 그 포즈를 건 챕터가 끝나야 된다)
L1	○버튼과 같다
L2	×버튼과 같다
R1, R2	항목의 선택

메뉴설명

메인 메뉴

New Game 새로 게임을 시작한다

Data Lord 데이터를 이어서 한다. 한 번이라도 플레이 한 후에는 이것을 고르지 않으면 달성도가 계승되지 않는다. 주의할 것

Replay 저장된 데이터를 플레이 한 경로대로 재생한다

Option 옵션항목으로 들어간다. 이후 옵션메뉴를 참조

Present 어떤 엔딩이라도 좋으니 한번이라도 엔딩을 보면 나오는 모드이다. 상권에는 그림 관련 자료들이 들어있고 하권에는 음악관련 자료들이 들어있다. 자료들은 엔딩 당 하나씩 배정되어 있다(하나를 볼 때마다 하나씩. 다 보면 모든 엔딩이 생긴다)

Exit 메뉴를 나간다. 이 메뉴는 아는 사람은 너무나 잘 아는데다가 모르는 사람도 감으로 때려잡을 수 있는 모드이므로 이후에는 설명하지 않겠다. 한마디 더 하자면 이 화면에서 ×버튼을 누르는 것도 같은 효과를 가지고 있다

Continue 하권에만 있는 메뉴로 상권의 데이터를 이어서 할 수 있다. 자세한 설명은 본문 참조

포즈메뉴

게임 중에 포즈를 걸었을 때 나오는 메뉴이다. 단 포즈는 아무 때나 걸리는 게 아니라 일시적으로 걸리는 타이밍이 있다. 일반적으로 한 번 본 BSS의 바로 앞이거나, 아니면 한 신이 끝났을 때이다.

Continue	게임을 계속 진행한다
Save	이야기를 계속 진행한다. 리플레이 중에는 선택이 되지 않는다
Option	게임에 관련된 설정을 변경한다
Game End	게임을 중지하고 메인 타이틀로 돌아간다
Percentage	현재의 달성율을 표시한다

옵션메뉴

Viblation 진동의 유무를 설정한다.

Display 화면표시에 관련된 설정을 변화시킨다. 고르면 이하의 항목이 나온다.

Window 게임윈도우에 관한 설정

Wide 16 : 9가 기본으로 설정된 와이드 텔레비젼 전용

Standard 일반적인 포맷인 4 : 3이 기본인 모니터를 쓰는 사람에게 권장하는 타입

Zoom 화면 가득히 화면이 잡힌다. 자막 따위는 없어도 된다고 생각하면 자막과 윈도우를 없애고 이 모드로 게임을 하는 게 가장 득이 된다고 생각한다. 대신 화면의 양쪽은 잘려나간다는 데에 주의할 것(경우에 따라 상당히 답답해진다)

Full 줌 모드와 마찬가지이지만 이것은 와이드 TV가 아니면 화면이 찌그러져 버리므로 잘 생각해서 쓰도록. 뭐 이 글을 읽고 있느니 직접 해보고 결정하는 게 좋을지도 모르지만

Free 윈도우의 배치를 자기 멋대로 한다

PLAYSTATION2

프리모드에서의 조작방법

방향키 윈도우의 위치를 바꾼다
L1, L2 윈도우의 위치를 바꾼다
R1, R2 누르면서 방향키로 화면의 비율을 조정할 수 있다
○버튼 항목을 결정한다
×버튼 이 설정을 빠져나간다
□버튼 조작법을 불러낸다
△버튼 애니메이션 화면의 설정, 텍스트화면의 설정을 전환한다
Wallpaper 벽지의 표시유무를 설정한다
Text, Frame 자막과 대사창에 관한 설정 누르면 이하의 항목이 나온다.
Text, Frame 자막과 대사창을 동시에 표시한다
Text Only 대사창 없이 자막만을 표시한다
Off 자막과 대사창을 다 없애버린다
Default 모든 것을 초기 설정으로 바꾼다
Manual 컨트롤러의 버튼배치를 바꾼다

캐릭터소개와 용어설명

주의 : 이 글을 읽으면 게임 본편의 내용과 비밀을 어느 정도 알게 되어 게임의 재미가 떨어질 우려가 있으므로 네타바레(한국어로 표현하자면 내용 까발리기)에 민감한 사람은 주의해 주시길 바랍니다.

주인공(主人公)

게임판 블러드의 주인공으로 현재나이 17세. 중학교 때 무의식적으로 익수의 피가 각성해서 자신을 괴롭히던 급우들을 찢어 죽인 일이 있다. 그것을 무의식적으로 기억하고 있는 주인공은 이 이후 고등학교를 중퇴하고 검정고시를 준비하게 된다. 성격은 요즈음 만화나 게임에서 질리도록 부쳐먹는 우유부단한 캐릭터이다(대표적으로 러브히나나 핸드메이드 메이). 육체의 나이는 14세로 오리지널인 사야의 피를 직접 계승했다. 성우는 우유부단 전문 성우인 노지마 켄지(野島健児).

오토나시 사야(音無少夜)

성의 오토나시는 나중에 본인이 다시 지은 것으로 처음에는 다른 이름을 가졌다고 추측된다. 겉보기에는 16세의 소녀이지만 실제로는 아무리 적어도 100살이 훨씬 넘어갔다(정확한 나이가 밝혀지지 않았다. 단 1790년 이전에 태어난 것은 확실하다). 기나긴 세월동안 한 자루의 일본도를 들고 익수들과 싸우고 있다. 그녀의 뒤에는 익수를 없애려는 정체불명의 조직의 지원이 있다. 그 정체는 프로트타입의 익수로 오리지널이라고 불리고 있다(이것은 추정일 수도 있다). 동족과 싸워야 하는 그녀의 슬픈 마음이 블러드의 축이 되는 주제중 하나인 것이다. 생각보다는 훨신 자상한 성격을 가지고 있다. 성우는 코토 유키(工藤夕貴)라는 영화배우로 성우는 처음이지만 영화나 가수활동으로는 상당히 인정받고 상도 많이 탄 사람이다.

루리아(琉璃亞)

여러 사람들이 이 게임의 진짜 히로인이자 자신의 이상형이라고 부르짖는 명랑한 성격의 소녀. 아마 필자도 이런 소녀를 만났으면 인생이 180도는 바뀌었을 거라고 자신한다. 어렸을 때 부모님은 서로에게 지쳐서 동반자살하고 그들을 따라 자살한 불행한 과거가 있다. 그러나 그 때 카츠의 유혹에 못 이겨서 익수의 피를 받고 만다. 그 이후 자신을 강간하려는 남자들을 죽임으로서 자신의 삶의 의미가 피에 있다는 것을 깨닫는다. 그런 자신에 괴로워하며 자신이 있을 곳을 찾아 헤매는 가련한 소녀. 육체의 나이는 16세. 실제나이도 16세다. 성우는 이런 역의 최고전문가중 하나라고 불리는 나가자와 미키(長澤美樹)

토우코(燈子)

혼혈이라 추측되는 여인으로 관동 대 지진 때 살아남기 위해서 익수가 되었다. 자신을 익수로 만들어준 카츠를 유혹해서 익수의 세계를 만든 다음 사야를 이용해 카츠를 없애고 자신이 어둠의 왕이 되려는 야망을 가지고 있다. 그 끝없는 마성의 욕망은 지진으로 자신이 잃어버린 것들을 보상받으려는 순수한 욕망인지도 모른다. 성우는 요즈음 이미지랑 정 반대로 악역만 골라서 아주 잘 해내는 이노우에 키쿠코(井上喜久子)이며 이 게임에서의 연기는 너무 실감나서 소름끼칠 정도.

마사오 (正夫)

주인공의 아버지로 홍수 때문에 행방불명이 된 아들을 구하기 위해서 익수가 되었다(라고 하기보단 익수가 된 아들을 구하기 위해서 익수가 된 건지도…). 아내와 자식을 생각하는 자상한 가장으로 현재는 잡지사의 필자로(허억!) 가사 일을 맡아하면서 아내를 보좌하고 있다.

사치코 (サチコ)

건축내부 디자이너로 관련 상을 휩쓸고 다닐 정도로 인정받는 사람이다. 주인공을 살짝살짝 놀려먹는 일등공신. 참고로 이 사람은 보통사람이다. 엔딩에 따라서는 주인공을 유인하기 위한 수단으로 토우코에게 피를 빨려 죽임을 당하기도 한다. 성우는 예전에 로도스의 디드릿드나 오렌지로드의 마도카 등으로 날렸으나 지금은 활동이 팍 줄은 츠루 히로미(鶴ひろみ)

어둠의 왕(闇の王)

어둠의 왕이라는 것은 호칭으로 이름은 볼터카츠(ウォルタ カッツ)이다. 1914년 사야와 같이 있던 모습이 찍힌 사진이 있다(상권의 오프닝에 그리고 오카가 가지고 있는 낡은 사진이 바로 그것). 사야의 피를 이어받아서 다른 익수들에 비해서 강한 힘을 보여준다. 성우는 건담의 샤아로 너무나 유명한 이케다 슈우이치(也田秀一).

오카(大岡)

현재는 파파라치 관련의 일을 하는 프리라이터이다. 죽은 친구가 남긴 불사 프로젝트에 관련된 자료를 보고 그에 매료되어 모든 것을 다 팽개쳐버리고 자신도 익수가 되고 싶어한다. 카츠는 그에게 익수가 되는 조건으로 주인공을 조사하게 시킨다. 경우에 따라서는 주인공의 피를 얻어서 익수가 되기 위해 주인공을 죽이려고 한다(선택에 따라서는 이것을 본 마사오에게 죽임을 당한다).

데이비드(デイビット)

본 게임에서는 늙은이의 모습으로 잠깐 나오지만 극장판에서는 상당히 비중 있는 역할을 맡고 있다. 정보전에 상당한 능력을 발휘하는 사람으로 조직의 명령으로 사야를 서포트하게 된 이후 여러 가지 이유로 인해서 지금까지 사야를 서포트하고 있다. 완전 제멋대로 인 사야가 자신의 행선지를 알리는 단 한 명의 '존재'.

용어설명

● 익수

익수는 신축이 자유자재로 되는 피부와 뼈를 가진 존재로 혈액을 마심으로서 그 침투대상으로 모습을 바꿀 수 있다고 추측되는 수수께끼의 생물이다. 그 능력을 이용해서 인간사회에 침투해서 살고 있고 그런 식으로 자신의 피를 나누어줌으로서 자신들의 동족을 늘려가고 있다. 유인원에서 인간으로 진화과정에서 무언가 다른 인자를 받은 종족이 흡혈성 유인원이라고 불리는 익수가 되었다는 연구결과도 있지만 확실한 자료는 없다. 그들을 규명하려던 사람들은 익수가 되거나 피를 빨려 버렸다는 이야기도 있을 정도이다. 게임에서 익수들이 망가진 방울의 소리를 들을 수 있다는 것과 카츠의 방에 있던 시스템으로 볼 때 이 종족은 초음파에 상당히 민감한 것 같다. 그런 면에서 보면 박쥐와 무언가의 관계가 있을 수도 있다고 생각하지만 확인할 길은 없다(피를 좋아한 다는 것도. 이 익수라는게 뱀파이어에서 모티브를 따 온 것이니까 말이다). 게임을 해

보면 알겠지만 운동능력이라는 측면에서 보통의 능력은 훨씬 넘어간다. 아차! 그리고 본 공략에서는 일본식의 원 발음을 중시하던 관례를 깨고 한자발음을 그대로 사용하기로 한다. 원 발음인 '요우슈'가 요수와 헷갈리기도 하거니와 익수쪽이 느낌을 살리기 좋다고 생각했기 때문이다.

● 불사 프로젝트

1806년 나폴레옹을 재정적으로 후원함으로서 부를 축적했다가 워털루 전투에서 나폴레옹의 패배와 함께 패망한 유럽의 모 재벌의 재산목록에서 발견된 문서로 그 중에는 'SAYA' 라는 소녀를 확보했다는 내용도 있다. 인간과흡혈종의 혼혈에 의해서 영원한 생명을 가진 인류를 탄생시키려던 계획인 것 같으나 그 진위는 확실하지 않다. 아마 익수와 사람의 피를 이용해서 새로운 생명을 만들려던 계획인 것 같으나 진실은 저 너머에 있다.

● 익수를 쫓는 조직

유럽의 모 재벌이 총수로 종교단체와 특수첩보기관 등 익수의 존재를 달갑게 여기지 않는 존재들이 만들어낸 조직으로 사야는 이 조직의 전폭적인 지원을 받고 있다. 단 일률적인 통제를 받는 것은 아니고 어느 정도 서로 독립된 활동을 하고 있다. 그 관계는 서로를 옹호하고 이용하는 그리고 없애려는 불균형적인 조직이다. 이 이외의 사항은 밝혀진 게 없다. 게임에 나오는 검은 양복들은 바로 이 조직의 하수인들이다. 단 상권 오프닝에 나오는 의문의 노인이 뭔가 관련이 있다고 추측한다.

● 오리지널

게임에서 카츠가 사야를 부를 때 쓰는 호칭이다. 아직 전모를 알 수는 없지만 사야의 피를 이어받은 주인공이 오리지널에 가까운 익수라는 사실로 미루어볼 때 아마 사야는 단 하나뿐인 오리지널 익수가 아닐까 하는 생각이다. 정확히 말하면 카츠는 사야를 '단 하나뿐인 오리지널' 이라고 부른다. 이로 미루어 볼 때 오리지널은 사야 혼자라는 결론을 끌어낼 수 있다.

● 카츠의 방에 있던 장비

하권에서는 진행에 따라서 카츠의 방에 갈 수 있을 것이다. 그곳에는 이상한 장비가 있는데 정확한 용도는 알 수 없지만 카츠의 목소리를 파장으로 바꾸어 증폭하는 능력을 가지고 있다. 카츠는 그 기계의 초음파를 이용해서 익수의 피가 흐르는 인간을 유혹해서 익수로 각성시켰다. 주인공이 들었던 의문의 목소리는 이 기계의 힘을 빌린 것이 아닐까 싶다.

B.S.S (BLOOD SEARCH SYSTEM)에 대해서

B.S.S. 블러드 서치 시스템 (이하 BSS)은

본 공략에서 대사 뒤에 △표가 있으면 그 대사가 끝날 때쯤에 △를 누르라는 이야기이고 대사의 앞에 △가 붙어있으면 그 대사가 시작되자마자 또는 그 대사가 나오려는 순간에 △를 누르면 된다. 한마디로 △표시가 있는 부분의 대사가 나올 때 게이지가 줄고 있으면 된다(안 누르거나 차 오르고 있으면 말짱 헛거다). 예를 들어 '파더은 배를 갈랐다△'라는 문장이 있으면 목소리에서 갈랐다 라는 부분이 나올 때 게이지가 줄어들고 있어야 한 다는 것이다. 만약 대사 앞에 있다면 그 대사가 나오기 전에 누르는 게 안전하다만…. 블러드서치를 자꾸 실패하면(누구라고 말 않겠다 본인과는 떨어질 수 없는 인물이 자꾸 그래서 공략이 어려워졌다) 블러드 레벨이 올라가는데 이게 자꾸 올라가면 주인공은 점점 뱀파이어가 되어간다. 그러나 물론 그렇게 하지 않으면 보지 못하는 엔딩도 있으니 여러 가지로 피곤한 노가다를 해야할지도 모른다. 어쨌든 쓸데없이 블러드 레벨을 올리기 싫으면 마구잡이로 누르는 짓은 삼가도록 하자. 이 블러드서치의 위치는 뒤에 따로 적도록 하겠다.

블러드 수치

실패하면 버튼 1번에 3씩 올라간다. 이것을 잘 조정해야 볼 수 있는 엔딩이 하나 있으므로 감을 잘 파악해 두도록 하자. 블러드 수치가 100이 가까워질수록 게이지가 줄어드는 속도가 빨라지므로 주의하며 버튼을 누르도록 하자. 역시 반복훈련이 가장 나은 방법일 테지만….

청 록 색 : (0~19)
녹　 색 : (20~39)
노 란 색 : (40~59)
오렌지색 : (60~79)
붉 은 색 : (80~100)

그 외에…

전작 스캔들과 마찬가지로 달성율을 100% 달성하면 디렉터즈컷판 리플레이라는 특전이 있다. 이건 플레이 도중에도 화면의 크기를 조절하거나 윈도우의 위치를 바꾸는 등 여러 가지 재미있는 일을 할 수 있으므로 여러 가지로 시험해 보자. 그리고 100%를 달성한 다음에 엔딩을 보면 일러스트가 한 장 나온다(단 인터넷에 굴러다니는 것이다. 게다가 등록도 되지 않는다).

스토리

야루도라는 시리즈 전통으로 골아플 정도로 다양한 시나리오가 있다. 이번에도 예외는 아니라서 엔딩은 상권 19개 하권 27개이지만 실질적으로 핵을 이루는 시나리오는 5개가 있다. 문제는 이 시나리오가 기존의 야루도라들과 달리 외전 격이 아니라 각각을 다…봐야된다는 건 아니지만 적어도 '구명편'과 '어둠의 왕편'의 시나리오는 봐야 이야기가 이해되는 것이다. 그러나 페이지는 한정된 것인 만큼 본지에는 가장 많은 비밀을 알려주는 구명편(단 필자는하권의 구명편의 내용이 너무 어거지라서 어둠의 왕편을 더 좋아한다)을 소개하고 어둠의 왕편은 하권만 따로 소개하려고 한다. 다른 시나리오 중 중요한 것은 액기스만 추려서 소개하려고 한다. 이점 양지 바란다. 그리고 스토리는 1인칭 시점으로 독자여러분께 이해되는 방향으로 소개하였으므로 약간의 각색이 있을 수도 있다. 그리고 본 문의 내용은 소설식으로 약간의 각색이 들어갔다. 그리고 CD라인에도 동영상이 들어있으니 한 번 보시길.

구명편

이 사진이 이 가족의 분위기를 잘 나타내준다

봄기운이 완연한 시기, 어느 때와 다를 바 없는 날의 오후 3시. 이제서야 잠에서 깨어난 나는 옷을 챙겨 입고 밖으로 소리 없이 나가려고 하고 있었다. 그러나 아버지는 내가 나가는 것을 바로 알아차려 버렸다.

마사오 : 잘 잤니, 뭐야, 나가는 거냐?

대답하다(答える) ●
대답하지 않는다(答えない)

나 : 응 참고서를 사러가려고 생각해서요.
마사오 : 막 일어난 참이잖니, 앉아라 뭔가 만들어 줄 테니까.

그렇게 말하면서 아버지는 팔을 걷어붙인 채 주방으로 향했다. 나는 식욕이 전혀 일지 않았다. 예의 꿈을 꾸었기 때문이다. 2년 전에 꾸었던 끔찍한 악몽, 사람을 죽이는 악몽.

우리 집은 뭔가 이상하다. 아버

지는 집에서 잡지편집의 일을 하면서 집에서 가사를 맡아하고 있고 어머니는 건축물 내부디자이너로 건축사무소에서 일하고 있다. 내가 어렸을 때 두 분이서 그렇게 정한 모양이다. 어쨌든 우리 집은 가정폭력도 없고 가족사이의 사이도 좋은 편이다. 문제가 있다면 나 정도일까? ……아! 자식을 벗어나지 못하는 아버지에게도 문제가 있는지도 모른다.

마사오 : 참고서 어디로 사러가니?

> 칸다까지 가요 (神田まで行くよ) ●
> 근처의 책방인데요 (教會の坂の下の本屋だけど).

마사오 : 아버지도 찾을 물건이 있어서 칸다까지 가는데….
나 : 우… 혼자서도 괜찮아요.
마사오 : …그러니….

아버지는 낙담한 표정이다. 정말 자식을 벗어날 수 없구나. 우리 아버지는…. 실망한 듯한 표정의 아버지는 화제를 바꾸었다.

인자한 듯한 아버지

마사오 : 그 방울, 아직 가지고 있니?
나 : 아, 예…가지고 있어요.

나는 방울을 다시 한 번 보았다. 보기에는 그냥 방울이지만 어째서인지 소리가 나지 않는다. 사각사각하고 망가진 소리밖에 나지 않는다.

나 : 부적 같은 거니까요.

나는 이 방울을 언제나 몸에 지니고 있다 언제 이 방울을 손에 넣었는가는 기억이 나지 않는다. 소리나지 않는 방울, 그러나 솔직히 말하자면 소리가 나지 않는 것은 아니다. 나에게밖에 안 들리는 소리가 난다. 그리고 그 방울이 울렸을 때 반드시 좋지 않은 일이 일어난다.

그 때 방울이 울린다. 마치 이후에 몰아칠 비극을 경고하듯이…

나 : 아!
마사오 : 왜 그러니?
나 : 방울이 울린 것 같은데….
마사오 : 아버지에게는 들리지 않았는데?

그런가, 기분 탓인가…. 나는 밖으로 나섰다. 언제나 다니던 그 길로 가던 중. 맞은 편에서 교복을 입은 학생의 무리가 다가오고 있었다. 반년 전에는 나도 저 무리 속에 있었다. 그러나 작년 9월, 어떤 일로 인해서 나는 어렵게 들어간 고등학교를 다니는 걸 그만 두었다. 내가 가고 싶어서 간 곳이 아니었다. 주위에서 가니까 어머니가 가라고 해서 간 것뿐이었다. 그러나…지겨웠다. 무얼 위해서 학교를 가고 무얼 위해서 공부를 하는 것일까. 나는 학교를 그만 둔 후에도 어머니의 권유(…라기보다는 압력으로)로 검정고시의 준비를 하기 시작했다. 그래서 지금 참고서를 사러 가는 것이다.

> 그러고 보니 지갑을 잃어버린 것 같은 (そう言えば財布忘れたような) ●
> 칸다에 가자 (神田に行こう)
> 교회 언덕 밑의 책방에 가자 (教會の坂の下の本屋に行こう).

이런 역시 잊어버린 모양이다. 할 수 없지 집으로 돌아갈까….

뒤를 돌아본 나의 앞에는 한 소녀가 서 있었다

…누구지? 본 적이 있는 것 같기도 한데…근처에 저런 아이가 있었나? 그 소녀는 내 쪽으로 오고 있었다. …뭐 저 소녀가 이 쪽으로 오든 무슨 소용이냐. 지갑이나 가지러 가야겠다.

소녀 : 목소리에 주의해라.

나는 놀랐다. 그 말이 나한테 한 소리라는 것 때문만이 아니었다. 소녀의 목소리에서 무언가의 아련함을 느꼈기 때문이다.

소녀 : 지금이라면 늦지 않아.

말을 마친 소녀는 갑자기 나타난 리무진에 타더니 어디론가 가버렸다. 누구였지? 저 소녀는? …게다가…방울이 울린 것 같은 느낌이 들었는데…. 나는 여러 가지 생각을 뒤로하고 지하철역으로 향했다.

저 상태에서 책만 만화책으로 바꾸면 필자와 하등 다를 것 없는 상황이다

정말 지하철은 사람에 눌려서 질식할 것 같은 곳이다. 고등학교에 다닐 때에는 혼자되고 싶을 때가 많았다.

> 그래도 지금은 사람이 많은 쪽이 진정된다 (でも今は人こみの方が落ち着く) ●
> 그래서 지금도 사람 많은 곳은 질색이다 (だから今も人こみは嫌いだ)

그 때 방울소리가 들렸다. 그리고 그 목소리가 들렸다.

목소리 : 들리는가….

나는 왼쪽을 보았다. 눈에 뜨이는 건 상당히 귀엽게 생긴 여자아이였다. 그러나 나는 냉정히 생각했다. 들린 것은 남자의 목소리다. 저 아이일 리가 없어.

목소리 : 나의 목소리가 들리는가….
목소리 : 무서워 할 필요는 없다.
목소리 : 떨고 있을 필요도 없다.
목소리 : 내가 너를…지켜주마.

'저…'

그 때 지하철이 멈추었다. 나는 그 목소리로부터 도망치듯이 빠져나왔다. 사람들이 다 내리고 지하철이 떠났다. 나는 내가 지나온 터널을 바라보았다. 저 어둠의 안에 무엇이 있는 걸까….

지하철의 개찰구를 통해서 밖으로 나오니 밖은 퇴근길의 사람들로 북적거렸다. 내가 일어난 시간이 3시 넘어서였으니 이 시간대라고 해도 이상할 것 없으리라.

목소리 : 처음에 언어가 태어났다.

……또다. 또 그 목소리가 들려온다. 역시 이 목소리는 다른 사람들에게는 들리지 않는 걸까?

목소리 : 육체는 언어와 함께 있고
목소리 : 생명은 언어 속에 있다.
목소리 : 언어는……………힘이다.
???? : 우워어어어어어어어어어어어어!
소녀 : 거짓말이다---------!!!

사람들이 입을 모아서 이 게임 최대의 압권이라고 입을 모으는 장면이다. 거짓말이다-!

그 목소리에 머리 속에 스쳐 지나가는 봉인된 과거. 그 속에는 분명히 소녀의 모습도 있었다

나 : 아……!?
소녀 : 눈을 떠라

나는 그 목소리를 듣고 이렇게 생각했다.

> …뜨겁다…(…熱い…)
> 아프다…! (痛い…!) ●
> …춥다…(…寒い…)

그 소녀의 목소리가…나를 바늘로 찌르는 듯이 파고들고 있었다! 나는 그저 주저앉아서 떨고만 있었다. 나는 고개를 들었다. 고개를 들어보니 그 소녀의 모습은 어디에도 없었다.

오른쪽을 본다 (右を見る)
왼쪽을 본다 (左を見る)

그 소녀의 모습이 눈에 들어왔다. 나는 그 소녀가 들어간 길목으로 들어갔다. 그런 내 눈앞에 뒷골목이 나타났다. 그 소녀의 모습은 보이지 않는다. 게다가 묘하게 사람이 없다.

그때 방울이 또 울렸다

왠지 싫은 느낌이 들었다. 그러나 나는 가 보기로 했다.

오른쪽으로 돌아가 보자 (右へ曲がってみよう)
앞으로 가자 (まっすぐに行こう)

소녀를 찾아 헤매던 나는 정말 믿을 수 없는 장면을 보고 말았다. 조금 전의 소녀가 일본도를 들고 지금까지 한 번도 본 적이 없는 '괴물'과 싸우고 있었던 것이다. 소녀와 싸우던 괴물은 나를 보더니 갑자기 이곳으로 달려오기 시작했으나 소녀가 휘두른 칼에 오른 손등을 베이고 나더니 갑자기 주차장의 철골을 타고 올라 도망치기 시작했다. 그 때 검은 양복의 사나이들이 나타났다.

괴물과 소녀와의 사투

소녀는 괴물을 베려고 하지만…

괴물은 놀라운 도약력으로 피하고 만다

소녀 : 미행 당하고 있었으면서….

그 때 검은 양복의 사나이가 나를 움직이지 못하게 잡았다.

검은양복 : 어떡하지요?
소녀 : 놔줘라.
검은양복 : 그러나….
소녀 : 이것은 우리들만의 문제라고 말했을 거다.
검은양복 : …알았습니다.
나 : 너는…?
소녀 : …….

소녀는 말없이 검은 양복들과 함께 어딘 가로 가 버렸다. 나는 아무 말도 할 수 없었다. 아무 것도 할 수 없었다. 단지 주저앉아서 떠는 것 외에는….

나 : 뭐였지? 저건….

그 때 또 방울소리가 들렸다. 무언가의 기억의 단편과 함께. 뭐였지? 이건…. 내가 모르는 기억이 뇌리를 스친다. 이건…어떻게 된 거지?

주인공의 뇌리에 스치는 작은 과거의 기억

나 : 내가 모르는 곳에서 무언가가 일어나려고 하고 있다.

지금 나는 참고서를 산후에 집으로 돌아가고 있다. 모든 것은 그 목소리를 들은 이후부터 시작되고 있다. '언어는 힘이다.' 내가 그 목소리를 들은 것은 내가 중학교 때였다. 나는 그 때를 회상하기 시작했다.

학생들이 즐겁게 노는 밝은 면이 있는가 하면

이렇게 이지메 당하는 어두운 면도 있다

나는 그 때 떨고만 있었다. 그 때 그 목소리가 들려왔다. 벨 소리와 섞여서.

목소리 : 떨지 않아도 괜찮아.
나 : 엇, 누구!?
목소리 : 무서워할 필요 없다….
목소리 : 이제 괜찮아….
목소리 : 내가 너를 지켜주마.

무섭다고는 생각하지 않았다 (怖いとは思わなかった…) ●
무섭다고 생각했다 (怖いと思った…)

어느 쪽이냐 하면 옛날 어딘가 에서 들은 적이 있는 것 같은 다정한 느낌이 드는 목소리였다. 정신을 차려보니 그 목소리에 끌려오듯이 나는 옥상 위에 있었다.

나 : 이봐 이건 환청이지?

목소리 : 내 목소리가 환청이라니 어째서 그렇게 생각하는 거지? 만약 그렇다면 나와 이야기하는 너도 환상이 아닐까?
나 : 나, 나는 나야. …그럼 너는 누구야?
목소리 : 내가….
목소리 : 나의….

그 목소리는 전신주의 전선의 강한 떨림에 말려 사라져버리고 말았다.

교실에 들어간 나는 담임선생님에게 놀라운 사실을 들었다. 어제 나를 괴롭히던 학생들이 변사체로 발견되었다는 사실이다. 마치 짐승에게 갈기갈기 찢긴 듯이 산산조각이 난 것처럼…그러나 그 잔해에는 피가 거의 남아있지 않았다. 집에 돌아가니 내 앞으로 편지가 하나 와 있었다. 수취인 불명의…. 봉투의 안에는 한 장의 카드가 들어있었다. 그 카드에는 단 한마디만이 적혀있었다.

'어둠의 왕 (闇の王)이라고….'

다음날에 학교에 가보니 교문 앞에 순찰차가 서 있었다

정체불명의 편지. 하권의 진행에 따라서 이 편지를 보낸 진짜 인물이 누군지 알 수 있다

그날 밤 내가 공부하고 있을 때 또 그 목소리가 들려왔다.

목소리 : 무얼 생각하고 있는가.
나 : 우, 우리 반 학생 3명이 죽었는데….
목소리 : 그것은 너의 또 하나의 마음이다.
목소리 : 하고 싶다고 생각하는 일….
목소리 : 이렇게 하고 싶다고 원하고 있는….
목소리 : 또 하나의 너다.

내가 아니야! (僕じゃない!) ●
저건 내가 한 거야? (あれは僕がやったの?)

나 : 나는 그런 일, 전혀 원하지 않아!
목소리 : 진정해라….
목소리 : 호흡을 가다듬고 파장을 맞추자….

그 목소리는 라디오에서 들려오고 있었다

목소리 : 천천히….
목소리 : 깊게….
목소리 : 더욱 깊게….

목소리 : 너는 내가 되고…
목소리 : 나는 네가 된다….
목소리 : 자아, 욕망을 해방하자.
목소리 : 네 몸을 흐르고 있는
목소리 : 피의 속삭임에 귀를 기울이는 거다

주인공이 코드를 뽑아버렸다

나 : 나에게 상관하지마……!!

서점에서 돌아가는 정체불명의 카메라

그것은 주인공을 바라보고 있었다. 그런데 이런데 카메라 달아서 뭐하자는 건지?

그때를 마지막으로 그 목소리는 들리지 않게 되었다. 그런데…오늘 그 목소리가 다시 들리게 된 것이다. 나는 서점을 나와서 역으로 향하기 시작했다. 그 때 순찰차가 몰려가기 시작했다. 무슨 일이지? 지금은 날이 완전히 저물은 상황이었다. 그 주차장에서의 기묘한 일로 나무 피곤해져서 참고서를 산 다음에 쉬다 보니 벌써 이런 시간이 되고 말았다. 밤이 되어도 이 마을은 잠들지 않는다. 나는…

> 밤이 싫다 (夜が嫌いだ) ●
> 밤이 좋다 (夜が好きだ)

무작정 그렇게 생각하는 것 뿐으로 근거는 아무 데도 없지만 그래도 학교를 그만두고 생활하다보니 지금은 밤이 활동시간이 되어버리고 말았다. 나는 밤 쪽이 더욱 활동하기 좋은 몸이 되어 버린 걸지도 모른다…그렇게 생각한다. 그 때 내 눈앞에 달려가는 부랑아 두 사람이 보였다. 무슨 일이지? 나는 그들을 따라갔다.

그들이 간 곳은 살인현장이었다

도리이의 윗 부분까지 묻어있는 피

핏방울이 떨어진다. 그 소리에 민감하게 반응하는 주인공

> 기분 나빠… (気持ち悪い…) ●
> 기분 좋아… (気持ちいい…)

나는 왠지 무서워져서 그 자리를 뜨기로 했다. 뭔가 …아주 싫은 느낌이 든다. 정신을 차리고 보니 주머니의 방울을 쥔 손에 힘이 바짝

앞으로 중요한 단서가 될 화면

어둠에서 튀쳐나온 괴물은

세 명을 죽이고 만다. 피를 빠는 괴물

일어난 주인공의 침대는 피범벅이 되어있었다

들어가 있었다. 나는 피 냄새가 나는 그날 밤의 악몽을 떠올리고 말았다. 살인을 하는 꿈을…. 너무 생생해서 기분 나빴던 그 악몽을….

나는 막차를 놓쳐서 아침 열차가 운행할 때까지 공원에서 시간을 죽이다가 아침이 되어서야 집에 들어갈 수 있었다.

> 슬쩍 들어간다 (そっと入る) ●
> 다녀왔습니다 (ただいま)

나는 슬쩍 들어가기로 했다. 부모님들께서 아직 주무시고 있을 시간이니까. 그 때 물소리가 들렸다. 누구지? 나는 욕실로 향했다. 안에 아버지의 모습이 얼핏 보였다.

나 : 이런 시간에 뭘 하시는 거예요?
마사오 : 아, 그게…. 그것보다 꽤 빠른 귀가구나.
나 : 아, 예…다녀왔습니다. 그럼 저 막 돌아왔으니까 이제 잘께요.
마사오 : 그래, 푹 쉬거라.

주인공이 방으로 올라가고 나서야 모습을 나타낸 마사오

그의 오른손에는 주차장에서 소녀와 싸우던 괴물과 똑같은 상처가 나 있었다

내가 눈을 뜬것은 상당히 어두워진 뒤였다. 잠자리에 누웠을 때는 일본도를 휘두르는 소녀의 생각 때문에 잠들지 못할 것 같았지만 너무 피곤했던지라 그냥 잠들어 버린 것이다. 나는 거실로 향했다. 그곳에는 어머니와 아버지가 앨범을 보고 있었다. 그 때 내가 있는 것을 눈치 채신 어머니.

사치코 : 어머, 오랜만에 얼굴을 보여주는구나. 어때 공부는 잘 되니?
나 : 예 그럭저럭.
마사오 : 꽤 푹 쉰 모양이구나. 슬슬 배가 고플 때구나….

주인공의 엄마 예쁘다…헉💦

아버지는 부엌으로 향했다. 나는 어머니에게 다가갔다. 어머니는 옛날에 벚꽃언덕에 살 때의 사진을 보고 있었다. 나는 아버지가 차려준 밥을 먹으러 갔다. 내가 밥을 먹고 있는 동안에도 부모님은 계속해서 사진을 보고 있었다. 내가 태어났을 때 부모님은 돈까지 빌려서 벚꽃언덕에 살고 있었다. 그러나 그곳은 10년 전의 태풍으로 깨끗이 토사의 강에 묻혀 버리고 말았다.

사치코 : 아직 그 때의 일은 기억나지 않니?
나 : 응….

그 태풍 때 나는 혼자서 집을 보고 있었다고 한다. 그리고 토사의 강에 의한 집의 붕괴…. 그러나 첫 구조활동 때 내 모습은 보이지 않았다. 내가 발견된 것은 일주일 후. 그러나 나는 그때의 기억은 전혀 없다. 그저 그 때 입었던 배의 오른쪽 부분의 상처만이 남아있을 뿐.

아버지는 그 사고이후 어머니와 이야기해서 그때까지 다니고 있던 출판사를 그만두기로 했다.

가족을 소중하게 여기고 싶다…, 사람과 경쟁하는 것이 싫다….

내가 생각해도 너무 상냥하다고 본다. …그러고 보니 아버지도 집에 계속 있는 탓인가.

PLAYSTATION2

마치 나이를 먹지 않는 것 같다 (まるで年をとってないみたいだ) ●
거기에 비해서 어머니는 늙었다 (それに比べて母さんは老けた)

마사오 : 역시 기억나지 않는 거니?
마사오 : 네가 발견되었을 때, 상처를 붉은 천으로 지혈해 놓았었어.

그게 어쨌는데요? (それかとうしたの?)
그런 거 상관없어요 (そんな事てどうだっていいよ)

마사오 : 응…. 그거 아무리 생각해도 세라복의 스카프 같은데 어째서 그런 것이…?
나 : 나한테 물어봐도 몰라요.

방으로 돌아간다 (部屋へ戻る)
응접실로 돌아간다 (應間へ戻る) ●

주인공이 태어났을 때 찍은 사진

부모님과 같이 응접실에 가서 앨범을 보던 나는 한 장의 사진에 놀라고 말았다.

기적적으로 구출된 주인공이 실린 기사

10년전의 사진에는

사야의 모습이 찍혀있었다

어째서? 이것은 10년 전의 사진일텐데 어째서 이 아이가…?

이 사진 언제 찍은 거예요? (この寫眞、いつ撮ったの?) ●
이 아이 누구예요? (この子 誰なの?)
아니 아무 것도 아니예요 (いや、何んてもないよ)

마사오 : 아, 이것은 10년 전에 꽃놀이를 갔을 때 찍은 사진이야.
사치코 : 이거 벚꽃언덕이네…. 네가 이직 7살 때 찍은 사진이야.
마사오 : …하지만, 10년 전의 태풍으로 전에 살던 집이 떠내려가 버렸지.
사치코 : 그렇네… 너 기억나지 않는 거니?
나 : 응….

역시 10년 전의 사진인가.

마사오 : 그런데 알고 있어? 그 벚꽃언덕 말이지…그 뒤로부터 택지조성이 되어서 주택단지를 건설하고 있었어. 거품경제 때문에 지금은 유령마을이 되어버렸지만….

벚꽃 향이 사람을 취하게 하는… 그런 계절을 느낄 때 집에서 어머니가 사라져버렸다. 내가 자고 있을 때 언제나처럼 집을 나섰고 그 이후 돌아오지 않는다는 것이다. 내가 볼 때 두 분의 사이가 아주 좋았던 걸로 볼 때 어머니가 가출을 했다고는 생각하지 않는다. 아버지가 경찰에 연락을 했지만 어머니의 행방은 알 길이 없다. 계절을 벗어난 태풍이 밀려오고 있었다. 나는 어머니를 찾기 위해서 밖에 나가 있다가 비를 만나서 뛰어서 집으로 돌아갔다.

집으로 뛰어가던 주인공은

자신의 집 앞에 서 있는 소녀를 발견한다.

나 : 너…너는?
소녀 : 사야…오토나시 사야(音無少夜)
나 : 사야…어디선가 들은 기억이….
사야 : …여기를 떠나는 게 좋아.
사야 : 이제 늦었는지도 모르지만….

이곳을 떠나라고 하는 사야

소녀는 리무진에 타더니 떠나버리고 만다

그 날 저녁, 폭풍우가 몰아치던 밤 한 통의 전화가 걸려왔다. 그것은 바로 어머니의 전화.

사치코 : 미안하구나…지금, 교회근처에서 비를 피하고 있어.
나 : 교회근처에서?
사치코 : 그래, 바로…데리러 와줄래?
나 : 알았어요 바로 갈께.

토우코 : 처음 뵙겠어요…아니면 오랜만이라고 해야 하나요?
나 : 당신은 누구? 어머니는 어디에?
토우코 : 우후후…나는 토우코, 당신의 일이라면 뭐든지 알고 있어요.
나 : 저…토우코씨, 어머니는… 어머니는 어디 계시는지 알고 계시나요?
토우코 : 안으로 들어와요….
나 : 어머니의 목소리다…!?

빗속에서 기다리는 사람을 우산도 안 가지고 맞이하러 가는 주인공

달려가다가 어머니의 목소리가 머리에 울려 퍼진다. 돌아보니 그곳에는 처음 보는 여성이 서 있었다

토우코씨의 목소리를 들은 나의 몸이 멋대로 그녀를 따라 교회 안으로 들어가 버렸다.

여기서 왠지 두근거린 순진한 필자(어디가!)

토우코 : 당신의 어머니… 여기 있어요.
나 : 에?
토우코 : 당신의 어머니 따듯해서 아주 맛있었어요.
나 : 뭐…뭘 말하고 있는 거예요?
토우코 : 어머니는 토우코의 안에서 살아 있어요. …붉은 피가 되어서….
나 : 에?
토우코 : 안됐지만 시간이 없어요. 그래서 당신을 불러낸 거예요. 당신이 가장 원하는 사람의 목소리로…. 상대가 원하는 목소리로 사대의 기분을 바꾼다. 그것은 우리들이 살아남기 위한 가장 초보적인 테크닉. 당신은 나와 하나가 되는 거예요.

주인공을 유혹하는 토우코(유혹인가?)

나 : …도망치지 않으면…!
토우코 : 무리예요.
나 : …몸이 움직이지 않아!?
토우코 : 당신은 내 목소리에서 도망갈 수 없어요. 자 어머니와 하나가 되는 거예요.
나 : 놔, 놔줘요!!

주인공은 토우코를 밀쳐 내버리고 만다. 하지만 아무렇지도 않다는 반응을 보이는 토우코

토우코 : 이제 당신의 마인드 컨트롤이 어렵게 되어버린 것 같아요. 어머니의 말이라면 뭐든지 듣는 그 아이는 이제 없는 거네요.
나 : 뭘…뭘 말하고 있는 거야….

그 때 또 나의 몸이 멋대로 그녀에게 끌려가기 시작했다.

토우코 : 아마 당신도 눈치채고 있을 거예요 보통의 인간은 들을 수 없는 음역까지 우리들은 듣는 것이 가능하다는 걸. 몸의 성장이 멎은 것뿐이 아니라 한없이 왕성해지고 있다는 것을….

토우코는 다시 나를 몰아붙이기 시작했다. 그리고 나를 끌어안았다.

토우코 : 나는 그렇게 많은 것을 원하는 게 아니에요. 보통의 인간들 속에 섞여서 평온하고 행복한 때를 보낸다면 그걸로 좋은 거예요. 하지만 방해하는 사람이 있어요. 부탁해요. 힘을 빌려줘요. 당신의 피를 나누어줘요.

나 : 그, 그만둬…!

나는 토우코를 있는 힘을 다해서 밀쳐냈다. 그 반동으로 토우코와 나는 반대방향으로 떨어져나갔다.

그 때 주인공의 눈에 목사의 시체가 들어왔다

나는 놀란 얼굴로 토우코를 바라보았다.

토우코 : 옛날 나는 당신을 위해서…힘을 빌려준 적이 있어요. 당신이 중학생 때 3명의 학생들. 기억하고 있어요?

그 때 문이 열리며 사야가 나타났다

사야 : "이번엔 놓치지 않는다!"

그러나 토우코는 사야의 공격을 가볍게 피해버리고…

주인공은 과거를 단편적으로 떠올린다. 그것은 토우코와 같은 눈을 가진 무녀…

사야 : 일어설 수 있나?

나 : 에? 으…응

사야 : 가라!

나는 뒤에 있는 문을 통해서 도망쳤다.

적외선조준기가 토우코를 노려서

머리를 날려버린다

뒤이어 들어온 검은양복들

토우코에게 일제사격이 가해졌고

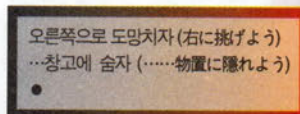
2차공격이 가해졌지만

불을 꺼 버리는 토우코

토우코는 의미심장한 미소를 짓더니

커튼을 이용해서 도망쳐버린다

사야 : 몇 번을 말해야 알겠냐! 그런 걸로는 녀석은 죽지 않아! 한번에 대량의 피를 흘리지 않는 한 몇 번이라도 되살아난다!

한편 그 때 나는 몸을 날려서 유리창을 깨고 밖으로 나왔다.

창고로 도망치는 주인공

그 때 밖으로 나온 토우코

창고 안으로 도망친 주인공의 앞에 어머니의 시체가 눈에 들어온다

주인공은 밖으로 끌려나오고 위기에 처한다

그 때 나타난 사야

사야를 피해 도망친 토우코앞에 한 사나이가 나타난다

토우코를 안고 도망치는 남자.

그 남자의 얼굴

사야는 그를 카즈라고 부른다

주인공은 기절해 버리고 만다. 그리고 그는 꿈을 보게 된다. 아득한 아련한 그리고 잊어서는 안될 그러나 잊어버리고 만 봉인된 기억을 말이다.

이로서 상권의 플레이는 끝이다. 이 이후에 하권을 플레이하게 되는데 우리나라에서 하권을 구하는게 조금 어려워서 (하권만 주문제로 팔고 있다 약은 인간들...) 플레이하지 못하는 분들이 있다고 한다. 어쨌든 여기서 100%를 만들면 그 이후에는 엔딩을 볼 때 사진이 한 장 나오므로 도전해 보는 것도 좋으리라...

PLAYSTATION2

하권 스토리

구명편

아득한 의식속에서 점차 떠 오르는 기억이 보이기 시작했다.

어두운 탁류의 공포스러운 위세에 무언가가 파묻혀 간다. 그런 내 눈앞이 서서히 밝아지는 듯 하더니 이윽고 무언가가 보이기 시작했다.

폭풍이 몰고 온 탁류가 모든 것을 쓸어버리는 재해의 현장

주인공은 가까스로 살아남았다

그래…저것은 나의 7살 때의 모습이다. 그것은 가두어져버린 나의 기억. 번개의 불빛으로 신사의 모습이 보였다. 나는 도움을 청하기 위해 신사로 향했다.

그 때 기관총의 소리가 들렸다

신사에 도착한 주인공의 앞에 사람들의 찢겨진 시체가 보였다

신사 안 에서는 무녀와 사야가 싸우고 있었다

나는 그 무녀의 눈이 토우코와 같다고 생각했다

토우코는 나를 안고 도망치기 시작했다

무녀는 익수로 변하고 말았다

도망치던 토우코는 전선에 감전되어 떨어져버리고

그 뒤를 쫓아온 사야

토우코 : 괜찮나요…? 이 빈약한 생물은 나의 손안에 있어요(그 말을 듣고도 태연히 다가오는 사야). 오지말아요! 이것은 당신이 소중하게 여기던 인간의 조각이예요.
사야 : 소중히 여겼던 적은 없다.

토우코는 주인공의 배를 찢어서 던져버렸다

살기 위해서 사야를 붙잡는 주인공, 사야는 주인공을 뿌리치지 못하고 토우코를 놓아주고 말았다

사야는 주인공을 뿌리치지 못한다

그것은 10년 전의 기억…

오두막에서 주인공을 치료해주는 사야

주인공은 가려고 하는 사야를 붙잡고 살려달라고 애원한다

사야 : 무리다. 피가 너무 많이 흘렀어….
나 : 싫어 그런 건…. 죽고 싶지 않아….
사야 : 살고싶나?

나는 고개를 끄덕였다.

사야 : 설령 인간이 아니게 되더라도?

나 : 부탁해, 살려줘.
사야 : 알았다, 나의 피를 너에게 쓰겠다.
나 : 저 누나의 이름은?
사야 : 사야…오토나시 사야…

그리고 그날 밤 어둠조차 먹어버릴 정도로 어두운 밤 필견!!…(여담이지만 여기에서 화면연출은 정말

사야는 자신의 피를 이용해서

주인공을 살려낸다

그러고서 일주일간 나는 사야와 함께 그 오두막에서 살게 되었다. 조각조각났던 기억이 서서히 돌아오고 있었다. 입으로 먹여주던 우유의 차가움…그리고… 상처의 치료를… 그리고 얼마 뒤에 어떤 사람들이 왔다.

검은 양복 : 이것을…(묵묵히 받아드는 사야) 병원의 수배를……
사야 : 너희들은 끼어 들지 마라. 이것은 우리들만의 문제다.

이윽고 1주일 뒤의 아침…나는 자면서도 사야가 가까이 머리맡에 있다는 걸 알았다.

그리고 1주일 후

사야는 방울을 놓고 사라진다

사야 : 뒤는 너의 의지의 힘이다….

갑자기 주위가 조용해졌다. 고요. 잔잔한 고요가 계속되는 듯 싶었다. 그러나 그 고요도 얼마가지 않아서 어디선가 들려오는 스피커소리에

깨지고 말았다. 그것은 재해복구작업이 끝나서 지금까지 통행금지가 됐던 길이 뚫렸다는 내용이었다. 이제 살 수 있는 건가. 나는 안심했다. 그 때 스피커에서 전파가 갈라지는 듯한 잡음이 났다. 그리고…잔잔한 피아노 소리가 들려오기 시작했다. 그리고 다시 채널을 바꾸는 소리가 들리더니 여러 가지 소리가 들려왔다. 귀뚜라미, 쓰르라미, 시냇물소리, 작은 새의 속삭임 그리고 그 목소리들이 섞이는 가운데 그 목소리가 들려왔다.

목소리 : 떨 필요는 없다.
목소리 : 두려워 할 필요는 없다.
목소리 : 내가 너를 지켜주마….
목소리 : 너의 기억에 열쇠를 걸어주마.

> 나는 그 목소리를 거부했다… (僕はあの聲に怯えた…) ●
> 그리고 나는 그 목소리를 받아들였다 (そして僕はあの聲を受け入れたんだ)

나는 무작정 거리를 헤매고 있었다. 어디로 가야할 지 알 수 없었다. 그저 가려고만 할 수 있었다. 그러나 그것도 잠깐 힘이 풀려버린 나는 그 자리에 주저 않고 말았다. 내 몸속에 흐르는 피. 사야씨에게 물려받은 피는, 내가 중학교 때 눈을 뜬 것 같다. 왜냐하면 그 때 이후 나의 몸의 성장이 멈추어 버렸기 때문이다. 그러나 그것은 성장이 멈춘 게 아니라 나의 몸 속에 있는 뱀파이어의 피가 끝없이 성장하기 위함이었다….

사야 : 너는 10년이 지나도 50년이 지나도 14살 때의 겉모습을 유지할 것이다.

> 뭐가 그렇게 즐거운 거야…? (何がそんなに楽しいの…?) ●
> 난 뭘 하고 있는 거야 (僕は何をしてるんだ…)
> 이제 너희들처럼 걸을 수 없어 (…もうお前たちのように歩けない)

모두 이 세상의 무엇이 그렇게 즐거운 거야? 너희들은 뭐가 그렇게 즐거운 거야? 이 세상의 어디가 즐겁다고 하는 거야? 나는 이제 너희들처럼 매일매일 즐거운 일만을 바라보며 살 수 없어….

> 나는 돌아가고 싶어 (僕は……戻りたい)
> 이제 나는 익수다 (もう僕は翼手なんだ)

너희들같이 매일매일 즐거운 일만을 보면서 웃으면서 살고 싶어…. 나는 아직 인간으로 있고 싶어. ………돌아갈 수 없어……. 돌아갈 수 있을 리 없어…. 나의 몸에서 이 피가 사라져 없어지지 않는 한…. 나의 살 길이 보이지 않는 한….

사야 : 너의 피가 유혹에 졌을 때, 나는 너를 베겠지. 우리들은 인간이 관장하는 역사 밖에서 밖에 살 수 없기 때문이다

주인공은 그 말을 떠올리면서 절망하고 만다

그 때 그 목소리가 나를 유혹하기 시작했다. 살해당한 어머니의 목소리로….

어머니의 목소리 : 처음에 언어가 태어났다….
어머니의 목소리 : 언어는 육체와 함께 있고….
어머니의 목소리 : 생명은 언어의 속에 있다….
어머니의 목소리 : 언어는….
어머니의 목소리 : 힘이다.

수수께끼의 인물

그는 주인공을 바라보고 있었다

나는 그 목소리로부터 도망치고 싶었다. 그러나 옆에서 달려오던 여학생과 부딪혀서 지면에 내동댕이 쳐지고 말았다. 그 여학생들은 나를 흘끗 보더니 더럽다고 하며 그대로 가 버렸다. 아무 것도 느낄 수 없었다…. 쓰러졌을 때의 아픔도, 지면의 차가움도 아무 것도 느낄 수 없었다…. 단지 잡음 속에서 그 목소리만이 나에게 파고들고 있었다.

그 목소리를 듣는 도중에

> 1.그렇지 않아 (そんなことない) ●
> 그렇네… (そうね…)
> ……
> 속지 않는다… (騙されない…) ●
> 그럴지도 몰라 (そうかもしれない)
> ……
> 2.그렇다…. (そうだ…)
> 아니야…! (違う…!) ●
> ……
> 3.그 목소리가 말하는 대로다 (その聲が言うとおりだ)
> 그 목소리를 들어선 안돼 (あの聲を聞いちゃいけない) ●
> …

목소리 : 무엇을 망설이나….
목소리 : 무엇을 헤매나….
목소리 : 네가 살아갈 이유는 그곳에는 없다. …너는 단지 피를…힘을 원하고 있다. 너는 특별히 선택받은 인간이다.
목소리 : 내가 너를 지켜주마. 무의미한 인간의 세계 따위는 버리고 나와함께 살아가자.
목소리 : 선택받은 피의 왕국을.
목소리 : 익수의 왕국을.

녀석은 목소리를 무기로 인간을 조종하고 마음을 썩게 하고 있다…. 그리고 익수이기도 한 자신의 피를 나누어줘서 동료들을 늘리고 있다. …누가 익수인지도 모른다. 모두 녀석에게 조종당하고 있는지도 모른다. 저 목소리에 조종당해서 모두 익수가 되어 가는지도 모른다.

……하지만 나도 같아…. 언젠가 익수의 본성에 눈을 떠서, 괴물로 변해버릴지도 모른다. 그 때 갑자기 어린아이의 목소리가 들렸다.

아이1 : 이 사람이 그래?
아이2 : 응, 그 목소리가 그렇게 말하고 있어.
아이3 : 그럼 벚꽃언덕에 가면 되네.

벚꽃언덕이라…그곳엔 무엇이…. 나는 그대로 정신을 잃어버리고 말았다.

겉보기에만 화려한 밤의 거리에게

도움을 청하다가 기절해 버린 주인공

그런 주인공에게 누군가가 다가간다

주인공이 일어난 곳은 좁은 단칸방이었다

이 곳을 조사하던 주인공은 지하철에서 봤던 오카의 신분증을 발견한다

> 서랍을 열어본다 (引き出しを開けてみる) ●
> 수첩을 집어본다 (手帳を取ってみる)

그러나 서랍은 열리지 않았다. 나는 옆에 있는 수첩을 집어보았다. 그 안에 있는 사실로 미루어 볼 때 이 오카라는 사람은 풍속(風俗)관계의 르포라이터를 하고 있는 모양이다. 그런데 그건 그렇다치고 어째서 나를 알고? 어? 수첩에서 무언가가 떨어졌다.

이것은 사야?

피로 1914라고 쓰여있는..나중에 알게 되지만 저 소년이 카츠이다

어쩌면 이 오카라는 사나이는 사야씨와 익수에 관해서 무언가를 알고 있는지도 모른다. 그 때 나는 수첩 안에 열쇠에 생각이 미쳤다. 나는 그 열쇠로 서랍을 열었다. 그 안에서 나는 나의 사진을 발견했다

게다가 주인공의 아버지의 사진과

이상한 폐허의 사진도 있었다

그 안에는 카세트 테이프가 3개 들어있었다.

> 파란 테이프다 (青いテープだ) ●
> 빨강 테이프다 (赤いテープだ)
> 검정 테이프다 (黒いテープだ)

그 테이프의 안에는 오카라는 사람이 죽은 자신의 친구가 가진 자료에서 한 장의 낡은 사진을 찾아내었고 또 하나의 올림픽에서 찍은 1964년도의 사진을 비교해서 전혀 달라지지 않았다는 것을 알고 그녀에 대한 흥미를 가지고 찾아 헤맸고 그녀를 좇다가 어느 존재를 만났고 그 존재에 반하게 되었다. 그래서 익수가 되기를 원했고 그 조건으로 주인공의 추적을 해 온 것이다.

오카 : 나는 그 소년을 조사하는 동안에 그 녀석이 나에게 아주 필요한 것을 가지고 있음을 알았다. 나에게 아주 필요한 것. 익수의 피를…. 나는 익수가 되고 싶다. 그러기 위해서는 익수의 피를 손에 넣지 않으면 안 된다. 나는 좋은 재료를 손에 넣었다. 익수에게서 피를 빼앗는 것은 불가능하다. 그렇다면…익수의 피를 가진 인간을 찾아서 그 피를 빼앗으면 된다. 나는 운이 좋다. 어제 그 남자가 데려왔다. 그 꼬마를 데려온 것이다. 알고 있다. 하지만 그 목소리는 나에게는 들리지 않는다. 나누어다오…나에게도 너의…피를 나누어다오.

> 저항한다 (抵抗する)
> 뛰어내린다 (飛び降りる) ●

안으로 칼을 들고 몰래 다가오는 오카

주인공은 그를 피해서 밑으로 뛰어내린다

쓰러진 주인공 앞에 나타난 분위기 있는 남자(레옹…)

그를 본 오카는 공포에 떤다

내가 일어난 곳은 어딘지 알 수 없는 곳이었다. 나는 밖으로 나가보았다. 벚꽃이 흐드러지게 핀 아름다운 곳이었다. 이 곳은 벚꽃언덕이다.

마치 이곳만이 시간에게서 떼어내 진 것처럼

폐허화된 벚꽃언덕은 10년 전과 조금도 다르지 않은 모습을 유지하고 있었다.

그 곳에는 마사오가 기다리고 있었다

남자의 목소리 : 기억하고 있니…. 나도 너도 이곳에서 새로운 인생이 시작되었던 거야.
나 : 아버지…어째서…? 아버지가 나를 이곳으로 데리고 온 거예요?
마사오 : …그 남자가 이제 너에게 다가 올 일은 없단다.

상권의 이미지를 확 바꾼 마사오. 하지만 필자에게 떠오르는 것은 레옹

마사오 : 너를 상처 입혔다. 당연한 보복이야

마사오 : 그날…너를 그 남자의 방에 데리고 간 것은 나다. 빗속에서 엉망진창이 된 너는 휴식이 필요했어. 게다가 최근에는 나를 감시하는 자가 있어서… 너를 일시적으로 맡길 필요가 있었단다. 하지만 어리석은 남자다….
나 : 아버지…설마….
마사오 : 보거라. 이 벚꽃의 눈을…. 나에게 있어서 모든 것은 이 땅에서부터 시작되었단다.
나 : 이 땅…?
마사오 : 그래…네가 태어난 벚꽃언덕이야.
나 : 이곳에 뭐가 있나요?
마사오 : 세워질 예정이었단다…. 왕국이….
나 : 왕국?
마사오 : 어둠의 왕의 왕국이 말이지….
마사오 : 벚꽃언덕은, 정보사회를 반영시킨 최첨단의 모델케이스가 될 예정이었단다. 케이블텔레비전을 이용한 서브리미널…. 가청범위를 넘어선 음파에 의한 무의식하의 정보의 교류. 그는 이 벚꽃단지의 완성을 기다려 자신들의 왕국을 세울 예정이었다. 사람을 모으고 조종하고 동료를 늘린다…. 그의 저주받은 피를 써서 말이지…. 하지만 이곳은 이제 폐쇄하지 않으면 안돼. ……따라오거라.

어렸을 때부터 익숙해진 웃는 얼굴의 아버지가 있었다. 나는 아버지를 따라 전차에 올랐다.

마사오 : 나는 행복한 가정을 꾸리고 싶었다. 너를 지키고 싶었다. 하지만 그 재해의 뒤….

10년 전, 거의 실성한 듯한 마사오

마사오는 아들을 구하지 못한 자신을 책망한다

마사오 : 죽으려고 생각했다. 살아갈 의미 따위는 잃어버리고 말았다…. 그 때……나도 그 목소리를 들었다.

아버지와 나는 전차를 내려서 번화가를 걷기 시작했다. 문득 나는 아버지에게 하고 싶은 말이 떠올랐다.

나 : 역시 아버지도 조종당하고 있는 거예요?
마사오 : 조종당하고 있는 건지, 어떤지…. 봐라. 우리들은 이런 식으로 24시간……많은 양의 정보와…소동 속에서 살고 있다. 그런 우리들에게 제대로 된 판단 따위가 가능할까…? 생각해보면 누구라도 무의식의 속에서 무언가에 조종당하고 있는 것이 아닐까…?

우리들은 어느덧 한적한 골목에 들어와 있었다. 나는 아버지의 말을 곱씹어보고 있었다.

나 : 하지만….

마사오 : 모두는 말이야, 세계의 모두는 무서워하고 있단다. 세계의 의미 따위는 없단다. 산다고 하는데 의미 따위는 없는 거다. 그렇게 인정하는 것이 무서운 거야. 하지만 우리들은 이제 인간이 아니야. 살아가는 의미 따위는 자신이 만들어 낼 수 있는 거야. 인간에게는 상상도 할 수 없는 정도의 시간을 걸고.

나 : 아버지.

마사오 : 자 오거라.

나는 눈물을 흘리며 말없이 아버지를 따라갔다

주인공을 쫓아온 사야 "늦었는가"

그곳은 정체불명의 지하시설이었다. 선택기에 따라서 주인공은 아직 누구도 죽이지 않았고 예의 꿈은 토우코가 주인공을 익수로 각성시키기 위해 만들어낸 환상이라는 걸 알게된다

주인공을 쫓아가던 사야는

사야는 익수들과 만난다

지하유적에 처음 들어가서

아버지 이곳은? (父さん、ここは?) ……

아버지 어디로 가는 거예요? (父さん、どこに行くの?)

아버지가 멈추어 선 곳은 튼튼해 보이는 문의 앞이었다.

마사오 : 왜 그러니? 자 오너라.

나 : 아, 안돼요…. 그곳에 갔다가는 돌아올 수 없게 된다구요!!

나는 왔던 길로 도망치기 시작했다. 하지만 왔던 길은 미로처럼 되어있었다. 나는 앞에 있던 길로 달려가기 시작했다.

도망치는 주인공

길을 막던 익수들을 해치우고 안으로 들어간 사야는

마사오와 만난다

사야와 싸울 준비를 하는 마사오

사야도 그에 응해 준비를 한다

마사오 : 사야씨, 아들의 일은 감사합니다. 언젠가 예를 표하지 않으면 안 된다고…그렇게 생각하고 있었습니다.

이 시트에는 먹음직스런 토우코가…(퍽!)

익수를 피해서 도망치던 주인공은

주인공이 헤매는 동안의 선택기

앞이다 (まっすぐだ)

왼쪽이다 (左だ)

오른쪽이다 (右だ)

주인공이 이상한 방에 들어갔을 때의 선택기

자세히 본다 (よく見る)

방을 나간다 (部屋を出る)

시트를 뒤집는다 (シーツをめぐる)

건물 안을 헤매던 나는 아까 왔던 그 문에 다시 오고 말았다. 이 곳으로 들어가면 돌아올 수 없다. 그러나 그걸 알면서도 나는 들어가고 말았다. …왜?

카츠와 만나게 된다(아까는 들어가면 돌아 올 수 없다고 도망치던 주제에)

어둠의 왕 : 잘 왔다…. 나의 형제여….

나 : 형제…?

어둠의 왕 : 너와 나는 같은 피가 흐르고 있다. 오리지널에 가장 가까운 피 사야의 피가 말이지.

카츠의 방에 들어온 사야

카츠는 사야의 칼에 묻은 피를 보고 마사오를 죽였다는 것을 알아차린다

사야 : 일어나라 볼터 카츠.

카츠 : 사야, 영광이군, SAYA, 80년이나 흘렀는데 오리지널인 당신에게 이름이 기억되다니…그건가 베었는가. 나와라….

이런 엄격한 미가 사야의 매력!!

넋이 나간 듯이 나타난 주인공

사야 : 너 무슨 짓을 했나.

카츠 : 그의 마음을 아주 조금 재운 것 뿐이야. 이런 식으로 말이지…!

카츠가 표호하며 사야에게 덤벼든다

그와 동시에 이상한 장비들이 움직이기 시작했다. 방안에 울려 퍼지는 이상한 중압감과 사야를 부르는 목소리

카츠는 익수로 변신한다

최면상태에서 죽음의 공포에 떠는 주인공

목소리 : 재워라, 재워라, 이성을 재워라. 욕망을 키워라.

나도 아버지처럼 베어지는 거야?" 나도 죽는 거야? 모두 죽는 거야? ……그 때 목소리가 들려왔다. 토우코씨의 목소리였다.

토우코의 목소리 : 들리지요. 이 목소리는 당신에게 맞춰놓고 있어요.
토우코의 목소리 : 괜찮아요…. 좋은 대로만 하고 살면 되는 거에요.

표효하는 카츠

조종해라…조종해라…인간을 조종해라…

고전하는 사야

목소리 : 세계를 조종해라.
토우코의 목소리 : 알겠나요? 행복해질 권리가 당신에게는 있는 거에요.
목소리 : 그리고 부수는 거다.
목소리 : 부숴라…부숴라…. 세계를 부숴라, 마을을 부숴라….
목소리 : 최후에는 죽여주지.
목소리 : 죽여라…죽여라…. 세계를 죽여라…. 마을을 죽여라…. 인간의 마음을 죽이는 거다.

크억!!

사야는 위기에 몰리고

일본도를 떨어뜨린다

나 : 나·는·무·엇·을…
토우코의 목소리 : 방해되는 건 모두 없애버리면 되는 거에요.
나 : 나는 무얼 하려고….

최면에 걸린 주인공은 일본도를 들더니

사야에게 일본도를 들이댄다

사야 : 눈을 떠라!
토우코의 목소리 : 간단해요.
사야 : 중요한 것은 말이 아니야!
사야 : 의지다!

의지?

나 : 의지…? …(주인공은 일본도를 떨어뜨린다) ………나는………
카츠 : 동생이여…. 너는 아버지의 적을 해치우고 싶다고 생각하지 않나. 사야에게 복수하고 싶다고 생각하지 않는가.
사야 : 현혹되지 마라! 크억!

사야를 카츠가 벽에 다시 한번 처박았다. 나는 다시 한번 일본도를 쥐고 자세를 잡았다.

카츠 : 그렇다…그걸로 된 거다.
나 : 사야!!

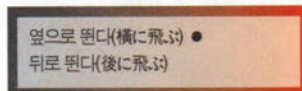
사야 : 눈을 뜨는 거다!

…그렇다. 나를 괴롭히는 것은… 이 녀석이다!

나 : 카츠!

주인공은 카츠를 찌른다

나는 카츠를 찔렀다. 익수의 힘에 눈을 뜨기 시작한 나의 힘이 카츠에게 큰 대미지를 주고 있다. 카츠는 나를 한 번 보더니 오른 손으로 후려치려고 하고 있다.

옆으로 뛴다(横に飛ぶ) ●
뒤로 뛴다(後に飛ぶ)

뒤로 몸을 날려 자세를 잡은 주인공은

사야에게 검을 던지고

사야는 카츠에게 일격을 날린다

치명상을 입은 카츠

카츠 : 어…어…어머…니…

밖으로 나온 주인공은

어둠의 왕은 죽었다. 하지만 그렇다고 해서 나의 몸에 흐르는 익수의 피가 사라진 것은 아니었다….

토우코를 만난다

주인공의 피를 빨려고 하는 토우코. 하지만 주인공은 토우코를 밀쳐내고 만다

그 때 나타난 사야

사야는 카츠를 조종하고 있었던 것이 토우코였다는 사실을 밝힌다

사야 : 너의 마성… 그것이 인간의 피인가….
토우코 : …그 지옥의 안에서 인간이라고 하는 것의 우매함, 그리고 잔혹함을 나는 알았죠. 그 지진이후, 마음 없는 유언에 현혹되어 광기로 질주해갔어요. 나의 아버지도 어머니도 모두 눈앞에서 빼앗겨 버렸어요. 나 자신도 파 묻혀 버렸고 목숨을 잃게 되었지요. 모든 인간을 나를 지배하던 인간의 언어를 저주했지요. 자신이 태어나면서 얻은 피를 저주했어요. 그리고 목소리가 들렸어요. 카츠의 목소리가…. 카츠에게 잠들어있던 카츠 자신, 아니, 카츠가 가진 힘에…익수의 피의 힘에 의해서 말이죠. 그것을 손에 넣으려고 했던 거에요. 거기서부터 나의 복수가 시작되었어요. 카츠가 나를 익수로 변화시켰고 나는 카츠를 위해서 힘을 썼어요. 그는 자신과 같은 동료를 만들고 싶어했어요. 단지 그 이유만으로 이렇게 까지 번식을 한 거에요. 그가 기다리고 있는 것은 당신에 대한 마음 뿐. 자신과 같은 존재를 만드는 것으로 당신과의 유대를 강화하고 싶었던 것 뿐. 나에게는 그것이 부족했던 거에요.
피를 얻을 때마다 강해지는 자신의 힘을 왜 좋은 방향으로 쓰려고 하지 않았는가…. 어느 때 나는 카츠의 소망을 들어주는 것

을 그만두었어요. 그가 가진 힘을 초월하기 위해서는 더욱 순수한 피가…오리지널을 손에 넣을 필요가 있었어요. 그리고 어느 날 기회가 왔어요. 10년전 나는 이렇게 될 줄 알고 저 아이에게 상처를 입혔어요. SAYA, 당신이라는 사람이 가까이 있으면 반드시…. 힘을 얻은 내가 사람을 짓이기는 모습을 생각하며 지낸 10년. 우리들에게 있어서는 순간으로 여겨지지만 길게 느껴졌던 10년. 즐거운 시간이었어요. 하지만 그것도 이제 끝이군요.

토우코 : 소년…당신은 어떻게 살아갈까요…. 피에 빠져 들어보세요. 행복해 질 테니까….

이야기를 다 들은 사야는 토우코를 베어버린다

토우코는 마지막으로 주인공에게 한마디를 남긴다

그로부터 수일이 지났다. 이제 그 목소리는 들리지 않는다. 나에게는 변함 없이 평온한 시간이 돌아왔다. 단 그곳에는 아버지와 어머니의 모습은 없었다. 나는 이전과 변함 없는 시간에 몸을 맡기기로 했다. 이윽고 나의 몸을 흐르는 피는 나를 질풍 속으로 유혹하겠지.

사야 : 언젠가 너를 벨 날이 올 지도 모른다

그것은 고독으로 향하는 길

그 날이 올 때까지 나는 살기로 했다.

어둠의 왕편

기본적인 토대라는 면으로 보면 구명편과 같은 내용이지만 세부적으로 따지면 다른 내용이 있다. 무엇보다 유일하게 스탭롤이 끝난 뒤에도 영상이 나오는 만큼 중요한 시나리오(이런 기준으로 판단할 게 아닌데…). 여기서는 페이지 관계상 구명편과 다른 부분을 간단하게 필름 북 형식으로 정리하도록 한다.

여러 가지 가혹한 현실에 지쳐서 길거리에 쓰러진 주인공을 구하는 루리아

그녀는 울고 있었다

드디어 마음의 안도감을 찾은 주인공

그 때 불량배들이 두 사람을 습격한다

루리아를 습격하려는 불량배

주인공은 예의 그 목소리에게 힘을 원한다고 말한다

작살이 난 불량배들

루리아에게 잘못된 살인을 안 저지르게 하기 위해 주인공은 불량배들을 죽이고 괴로워한다

두 사람은 벚꽃언덕에서 행복한 나날을 보낸다. 그러나 이 이후 루리아는 사라져 버리고 만다. 루리아를 찾아 나선 주인공이 마사오를 만나는 것은 구명편과 같다

토우코의 유혹에 의해 현실에서의 괴로움을 잊기 위해 익수의 피를 주사하려는 루리아

그런 그녀를 주인공이 구해낸다. "그걸 맞으면 네가 너 자신이 아니게 돼!"

도망친 두 사람은 사야와 싸우는 마사오를 본다

그 때 어디선가 오는 강한 프렛셔

마사오는 그 쪽으로 가기 시작한다. 그 프렛셔에 이끌리듯이…

다른 사람들도 그 쪽으로 향한다. 자신의 운명과 싸우기 위해서

프렛셔는 사야가 문에 손을 대자 멈춘다(이후 카츠와 싸우는 부분에서 주인공이 카츠를 찌르려는 부분까지 동일)

카츠를 찌르려는 주인공을 말리는 마사오!이 루트에선 살아있다! 그는 아들의 의지를 존중한 것이다

마사오는 카츠에게 죽임 당하고 만다

주인공의 머릿속에

과거의 아버지와의 추억이 스쳐 지나간다

아버지와의 추억

PLAYSTATION2

일본도를 움켜쥐는 주인공

분노하는 주인공(여기서 피가 뿌려지는 장면이 압권이다)

자의식을 가진 채로 각성한 주인공은 카츠를 죽인다

그와 동시에 주변의 시스템들이 멈춘다

마사오의 죽음을 들은 사치코

마사오의 유품, 그것은 그가 그렇게 찾고 싶어하던 가족들의 평화였다

마사오의 죽음이 가져온 적막

사치코는 떠나려는 주인공을 마지막으로 한 번 안아보자고 한다

사야와 같이 감싸안는 사치코. 그녀는 사야의 슬픔을 이해한 것인가

엮어진 두 사람. 과연 행복해 진 것인가

그들은 이사를 간다. 이것은 익수와 싸우기 위한 준비인가 아니면 아버지와의 추억을 묻기 위해서인가….

주인공도 사야와 같이 익수와 싸우게 된다

그들은 세상과 싸워야 하는 것이다

전체적으로 필자가 가장 좋아하는 파트인 어둠의 왕의 하권부분이다. 삭제 된 부분은 플레이어의 재량에 따라서 많이 바뀌는 부분이거나 아니면 구명편과 같은 내용이므로 그 쪽 부분을 참고해가며 봐 주시면 필자로서는 고마울 따름이다.

단 어둠의 왕 상권부분은 구명편과 다른 점은 토우코와 길거리에서 만난 이후(사야가 소리친 부분) 이후 안면이 있었다는 것 외에는 다른 점이 거의 없으므로 따로 소개하지 않겠다. 그리고 한 마디만 더 하자면 본지 부록인 cd라인에 구명편 상권, 어둠의 왕 하권, 루리아편 상권의 동영상이 있으므로 그 쪽도 한 번 봐 주시면 감사하겠다.

상권관련 데이터

BBS 워치 가이드

어둠의 왕(闇の王) 루트

1. 방울있음 : 개시후 방에서 밥을 먹다가 환풍구가 나온 이후에 아버지의 웃는 얼굴

主人公 : 子離れしてない父親っていうのはちょっと問題かもしれない △
⇒なに?

2. 방울있음 : 1이후에 방울이 클로즈업 할 때

△ 주인공 : お守りみたいなものだしね
⇒この鈴は……

3. 방울있음 : 1을 무시한 후 또는 '칸다까지 가요(神田まで行くよ)'를 선택한 후

△ 주인공 : 'ちょっとした事から僕は高校へ通うのをやめた…'
⇒空を見上げる

4. 방울없음 : 3을 성공한 후 나오는 분기에서 '그러고 보니 지갑을 잃어버린 것 같은(そういえば財布忘れたような)'을 선택한 후

△ 주인공 : "いけない……忘れたみたいだ"
⇒取りに戻るか

5. 방울없음 : 4이후 사야와 스쳐 지나가기 바로 전

주인공 : "近所にあんな子いたっけ…?"
△
⇒ ! !

6. 방울있음 : 지하철의 안에서 핸드폰의 남자가 클로즈업 할 때

⇒ ! !

7. 방울없음 : 5와 6의 성공이후 나타나는 선택기에서 '왼쪽을 본다(左を見る)'를 고른 직후 루리아가 서 있는 것을 보고

⇒聞こえたのは男の聲だ……

8. 방울없음 : 6을 무시하면 나온다. 지하철 정차시 내리는 헤드폰의 남자.

△ 주인공 : "地下鐵が止まりヘッドホンの男が降りて行く"
⇒追わない

9. 방울없음 : 6을 무시하고 8을 무시한 후 지하통로로 내려가는 헤드폰의 남자. 단 사진에서는 잘 안 보일 수도 있지만 오카의 뒷모습이 보인다.

⇒追うのを止める

10. 방울없음 : 칸다의 교차점에서 사야가 소리친 이후 주저 않아 몸을 떨기 시작할 때

⇒少女の姿を探す

1 1. 방울없음 : 토우코가 다가올 때 그녀의 얼굴이 클로즈업하면서.

토우코: "あなた……人を殺した夢, 見た事ある?" △
⇒なんで知ってるの?

1 2. 방울없음 : 루리아가 주인공을 일으키며 자기 소개를 한다

짧은 머리의 여자아이: "あたし, 瑠璃亞" △
⇒ちょっと待ってよ

1 3. 방울있음 : 편의점에서 물건을 고르는 루리아
주인공: "でも行き先はまだ教えてはくれない" △
⇒聲をかけてみる

1 4. 방울있음 : 루리아를 따라간 이후의 선택기에서 '그 제복의 아이 (あの制服の子…)' 을 선택 한 후

△ 루리아: "知らない"
⇒そんなはずない!!

1 5. 방울있음 : 아파트에서 14 이후에

루리아: "あれをあんたも聞いてるんじゃないかっていう事" △
⇒どうして瑠璃亞がその事を?

1 6. 방울없음 : 14에 나왔던 선택기 중에서 "그 토우코라고 하는 아이는(あの燈子って子さ…)" → "예뻤어 (綺麗だよね)" 라고 선택한 후에 루리아가

루리아: "燈子と一緒に行きたかった?" △
⇒ううん

1 7. 방울없음 : 사진 그대로의 장면에서 대사가 나오려는 순간

△ 루리아: "ね, 遊びに行こ!"
⇒…うん

18. 방울없음 : 혼자서 돌아가는 도중 시계의 앞에서 (여러 가지 경우에 파생된다)

⇒鈴の音……!?

1 9. 방울없음 : 공중전화의 뒤에서 나타난 토우코와 재회

조건 : 루리아루트 이외에 선택기에서 "あの燈子って子さ…" → "綺麗だよね" 선택한 후 16을 무시하고 17을 무시한다
토우코: 近くの驛まで送ってくれません?△
⇒いいよ, 僕も驛まで行くから

2 0. 방울없음 : 17또는 48의 이후에 지하철에서 밀착하는 루리아 (오옷!)

△ 루리아: 'なんでこんなにたくさんの人がいるんだろうね?'
⇒そんなにくっつかないでよ

2 1. 방울없음 : 밤의 공원에서 루리아가 주인공을 뒤에서 끌어안고 있을 때.

⇒話しかける

2 2. 방울있음 : 아버지가 주방으로 들어가려는 순간

마사오 : "そろそろお腹も空いた頃だろう…" △
⇒ "なに見てるの?"

2 3. 방울없음 : 22이후 구명루트 이외에서

주인공 : 'これは十年前の寫眞のはずなのに…どうしてあの子が…?' △
⇒これ本堂に十年前の寫眞かな?

2 4. 방울없음 : 주인공을 안는 토우코

토우코 : "それは私たちが生き延びるための初步的なテクニックだわ" △
⇒離して!

2 5. 방울없음 : 24 또는 35또는 58 이후에 다시 주인공을 안는 토우코

△ 토우코: "あなたの血を分けあたえて…
⇒やめてよ!

2 6. 방울없음 : 25후 일어나는 주인공에게 다가오는 토우코
△ 토우코: "覺えているでしょう?"
⇒そんなの嘘だ!

토우코 편(燈子編)

2 7. 방울없음, 칸다의 거리에서 방울을 주워준 토우코

조건 : ありがとう → あいさつする → ロングの子が好み (아무거나 상관없다)→ ありがとう」→「うん (아무거나 상관없다) 순으로 고른다. 조건을 만족하면 토우코가 주인공의 손을 잡으며 말한다.
△ 토우코: "いきましょう"
⇒離してよ!

2 8. 방울없음 : 레스토랑 BLOOD에서 토우코와 건배후

△ 토우코: "どうかしたの?
⇒慣れてないから

2 9. 방울없음 : 선택기 "어째서 그것을 (なんでそれを) → "그 날? (あの日?)"

토우코 : "この平和で退屈な世界に生きているあなたには…" △
⇒君はいったい…?

3 0. 방울없음 : 선택기 "어째서 그것을 (なんでそれを) → "그 목소리? (あの聲?)"
△ 토우코 : "……きっとあなたにもわかる時が来るわ"
⇒君はいったい…?

3 1. 방울있음 : 토우코의 눈이 나올 때
△ 토우코: "ねえ, 私を見て"
⇒あれ……?

3 2. 방울없음
조건: "女の子と〜(아무거나 상관없다)"→ "お腹が〜" → "甘い…" 주인공이 잠들려고 할 때
△ 토우코: "眠くなったの?"
⇒あ, 大丈夫だよ

3 3. 방울없음 : 토우코 루트 주인공에게 얼굴을 들이미는 토우코
△ 토우코: "あなた, おいしそう…"
⇒燈子から離れる

3 4. 방울있음 : 시체가 끌려가는 모습이 나올 때(옆에는 주인공과 사야가 있다)

⇒あの……

3 5. 방울없음 : 토우코루트 : 주인공을 끌어안는 주인공 24와 같은 타이밍

조건 : 주인공 : "い, いやだな〜" → 주인공 : "あれ〜" → 주인공 : "からだの自由〜"
→ 토우코: "冗談なんかじゃ〜" 이후에
△토우코: "私, あなたが…"
⇒離して!

PLAYSTATION2

루리아(琉璃亞)편

3 6. 방울없음 : 5, 6후 지하철의 선택기에서 '왼쪽을 본다(左を見る)를 고르고 7을 무시한 후 칸다에서 주인공의 손을 잡아끄는 루리아. 루리아의 손을 뿌리치자마자

△주인공: "……行かないよ"
⇒うん

3 7. 방울없음 : 서점의 참고서 코너에서
△루리아 : "……もう, あたしには關係ないけどね"
⇒琉璃亞……

3 8. 방울있음 : 서점 : 흡혈귀의 책을 손에 집고 있는 루리아

△주인공: "吸血鬼の本?"
⇒好きなの, そういうの?

3 9. 방울없음 : 38이후 선택기에서 '흥미가 있어(興味あるんだ) 선택 후 바로 누른다

⇒吸血鬼, 好きなんだ

4 0. 방울없음 : 4와 38의 후 유원지의 표를 들고 있는 주인공

△루리아: "おいでよ"
⇒行く

4 1. 방울있음 : 수족관에서 루리아
루리아 : "遊べるところはここだけじゃないよ" △
⇒…うん

4 2. 방울있음 : 41무시한 후 수족관에서
△루리아: "折角會えたんだから…"
⇒折角會えた?

4 3. 방울없음 : 41무시한 후 수족관에서
△루리아: "……歸っていいよ"
……歸らないよ

4 4. 방울없음 : 41무시 43무시 후 유리조각에 손을 베어버린 주인공 루리아가 손가락을 잡자마자 누른다.

△주인공: "え……?"
⇒……

4 5. 방울없음 : 44후 선택기에서 '기분 좋아 (氣持ちいい)' 후 주인공의 손을 핥는 루리아

△루리아: おいしい…
⇒え?

4 6. 방울없음 : 44후, 루리아가 주인공의 손을 놓으며

주인공 : "その場の空白をごまかすように僕は瑠璃亞の名前を呼んだ" △
君と一緒にいたい

4 7. 방울없음 : 41무시, 43무시, 46무시 후 수족관의 밖에서

△(방울신에서 주인공이 뒤를 돌아보는 순간)
⇒瑠璃亞のところに歸ろうか

4 8. 방울없음 : 흡혈귀의 책을 안고 있는 루리아

△루리아: "遊びに行こ!"
⇒…うん

4 9. 방울없음 : 루리아루트, 밤의 공원.

조건 : 지금까지 루리아루트를 착실히 따라왔다면 아니야 그런 답례라니(いいよ, そんなお禮なんて) → 상처의 원인 (傷の原因) 후 루리아의 과거이야기가 끝난 후
△루리아 : "本堂に分かり合えそうな人に…"
⇒ぼ, 僕も……

5 0. 방울있음 : 루리아루트에서 49를 보지 못했을 경우. 그러나 이것을 보았을 대부분의 경우 루리아 엔딩은 물 건너간다

루리아: "あたし, あんたと友達になりたいよ" △
⇒ぼ, 僕も……

5 1. 방울없음 : 루리아루트 교회에서 주인공을 물려고 하는 루리아, 타이밍이 아주 중요시되는 선택기이다. 밑의 대사가 나오기 전에 누른다.

△주인공: "る, 瑠璃亞……?"
⇒瑠璃亞を抱く

구명편(究明編)

5 2. 방울없음 ; 10을 고른 후 오른쪽을 본다(右を見る)를 고른 후 사진의 장소에서

△なんたろう…嫌な感じもするし….
⇒行ってみよう

5 3. 방울없음 : 52를 무시한 후 또는 52의 이후 앞으로 간다 (まっすぐ行こう)를 선택 후 교차점에서 방울을 주워주는 토우코

△긴 머리의 여자아이 : "いい音色ね"
⇒え?

5 4. 방울없음 : 52를 고른 후 사야가 검은 양복들과 사라지고 주인공이 주저 않았을 때

△なんだったんだ…あれは…
⇒!!

5 5. 방울없음 : 54후 과거의 기억이 스쳐 지나간 후
△주인공: "なんだ? 今のは…"
⇒僕は知ってる!?

5 6. 방울있음 ; 주인공이 혼자서 돌아갈 때 선택기 밤이 좋다(또는 밤이 싫다)를 고른 후

⇒なんだろう?

5 7. 방울없음 : 밤을 새고 들어왔을 때 소리 없이 조용히 들어왔을 때. 욕조에서 물을 빼는 순간

⇒誰だろう

5 8. 방울없음 : 주인공을 안는 토우코 24와 같은 타이밍 단 24의 대사인 "それは私たちが生き延びるための初步的なテクニック"에서 누르면 너무 빠르다.

△토우코 : "さあ……母さんと一緒になりましょう"
⇒離して!

5 9. 방울없음 : 토우코를 피해서 밖으로 뛰쳐나온 주인공

⇒…逃げなきゃ

6 0. 방울없음 : 창고에 있다가 토우코에 의해서 끌려나온 주인공

⇒うわあ!

엔딩루트

루트의 옆에 있는 괄호의 숫자는 위에 있는 BSS의 숫자를 뜻한다. 어디서 BSS를 해야 하는지 알 수 없을 경우에는 위에 있는 BSS를 참조하면 될 것이다. 이것은 하권의 엔딩루트에도 마찬가지이다.

End 01 어둠에 잠드는 자(闇に潜むもの)

멋모르고 시작한 필자 같은 사람들이 가장 먼저 보게 될 엔딩이다. 오카의 정체가 궁금해지는 순간.

대답한다(答える)
주인공 : ちょっとした~(중략)~通うのをやめた… △(3)
칸다에게 가자(神田に行こう)
그래서 지금도 붐비는 건 싫다(だから今も人こみは嫌いだ)

End 02 놀이의 끝에(遊びの後で)

역시 죽는 주인공. 저 익수는 절망한 루리아였을까….

대답한다(答える)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △(1)
칸다까지 가요(神田まで行くよ)

△주인공 : ちょっとした~(중략)~やめた…
그러고 보니 지갑을 잊어버린 것 같은(そういえば財布忘れたような)
△주인공 : "이런 지갑을 잃어버린 것 같다(いけない……忘れたみたいだ)" (4)
주인공 : "근처에 저런 아이가 있었나? (近所にあんな子いたっけ…?)"△(5)
그래도 지금은 사람이 많은 편이 진정된다(でも今は人こみの方が落ち着く)
△(헤드폰의 남자가 카메라 업 한 순간)(6)
오른 쪽을 본다(左を見る)
△주인공 : "…가지 않아(…行かないよ)" (36)
참고서를 사고 싶어(參考書買いたいんだ)
△루리아 : "…이제 나와는 관계없으니까(…もう, あたしには關係ないけどね)" (37)
△주인공 : "흡혈귀의 책? (吸血鬼の本?)" (38)
흥미가 있어(興味あるんだ)

△('흥미가 있어'를 고른 직후)(39)
만날 리가 없어(會えるわけないよ)
필요 없어. 별로 원하는 것도 아니고(いらないよ, 別に欲しいとは思わないし)
그렇다고 생각해(…そうだと思う)

End 03 월하의 혈연(月下の血宴)

역시 익수에게 죽는 엔딩. 아마 가장 많이 보게 될 엔딩이 아닐까….

대답하다(答える)
아파! (痛い…!)
응? (え?)
의심한다(怪しむ)
긴 쪽이 취향이다(ロングの子が好み)
……
응? (え?)
돌아가도 괜찮을까… (歸ってもいいかな…)
미안(ごめんね)

End 04 미주보다 맛있는 것(美酒より美味きもの)

마지막에 아주 H한 생각이 드는 장면이 나온다. 우왓! 라인은 건전잡지!
대답하지 않는다(答えない)
나는 마음에 들었어(僕は氣に入っている)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △
칸다까지 가요(神田まで行くよ)
△주인공 : ちょっとした~(중략)~やめた… (3)
그러고보니 지갑을 잃어버린 것 같은(そういえば財布忘れたような)
그래도 지금은 붐비는 쪽이 진정된다(でも今は人こみの方が落ち着く)
△(헤드폰의 남자가 카메라 업 한 순간) (6)
옆을 본다(横を見る)
…추워… (…寒い…)
고마워(ありがとう)
인사한다(あいさつする)
긴 쪽이 취향(ロングの子が好み)
고마워(ありがとう)
응? (え?)
토오코 : "あなた~(중략)~見た事ある?△
△ 토오코 : "가죠(いきましょう)." (27)
아니 그렇지는 않지만(いや, そんな事ないけど)
어째서라고 말해도(どうしてって言われても…)
△ 토오코 : "어떻게 된 거예요? (どうかしたの?) (28)
여자아이랑 둘이서(女の子と二人きりに)
배고픈 것처럼 보여서 일까나? (お腹が空いてるように見えたのかな?)
어리군… (甘い…)
응(うん)
어째서 그것을(なんでそれを)
그날? (あの日?)
무섭다고는 생각하지 않았지만… (怖いとは思わなかった…)
저것은 내가 한 거야? (あれは僕がやったの?)
강해질 수 있어? (强くなれるの?)
나의 입에 맞았다(僕の口に合っていた)
이야기한다(話す)
……

End 05 뒤돌아보면 그곳에 있다(振り向けばそこにいる)

토우코에게 잡아먹히는 주인공. 어설픈 진행을 하면 나오게 된다.

대답한다(答える)
아파…! (痛い…!)
응? (え?)
인사한다(あいさつする)
긴 쪽이 취향이야(ロングの子が好み)
아(どうも)
응(うん)
그 그렇구나(そ, そうだね)
……
저 토우코라고 하는 아이야…(あの燈子て子さ…)
언제부터 친구야? (いつから友達なの?)
무섭다고는 생각하지 않았다(怖いとは思わなかった…)
루리아는 무언가를 알고 있다(瑠璃亞は何か知っている)
저것은 내가 한 거야? (あれは僕がやったの?)
강해지고 싶지 않아(强くなんてなりたくない)
그 소리가 무서웠다(あの聲が怖かった)
어둠이 좋다(夜が好きだ)

End 06 유혹(誘惑)

토우코와 술집 블러드에 가는 것까지는 엔딩 4번으로 가는 곳까지 동일하게 진행한다. 물론 주인공이 죽는 엔딩이다.

어째서 그것을(なんでそれを)
아니 그런 일은 아니지만(いや, そんな事ないけど)
어째서라고 말해도(どうしてって言われても…)
모든 것을? (すべてを?)
무섭다고 생각했다(怖いと思った…)
내가 아니야! (僕じゃない!)
나의 입에 맞았다(僕の口に合っていた)
이야기한다(話す)

PLAYSTATION2

싫은 기분이었다 (…嫌な氣分だった)
그렇지 않아(そんな事ないよ)
응(…うん)

End 07 두 사람의 거리(二人の距離)

루리아의 아픈 마음을 감싸주지 못한 주인공이 맞게되는 엔딩이다. 여기서 약간만 잘하면 루리아편 엔딩이 나오지만….

대답하다(答える)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △
칸다까지 가요.(神田まで行くよ)
주인공 : ちょっとした~(중략)~通うのをやめた △
그러고 보니 지갑을 잃어버린 것 같은(そういえば財布忘れたような)
△ 주인공 : "안돼…잊어버린 모양이다 (いけない……忘れたみたいだ)" (4)
△ 주인공 : "근처에 저런 아이가 있었나? (近所にあんな子いたっけ…?)" (5)
그래도 지금은 붐비는 쪽이 진정된다(でも今は人こみの方が落ち着く)
△(헤드폰의 남자가 처음으로 카메라 업 한 순간)(6)
왼쪽을 본다(左を見る)
주인공 : "갈 수 없어(……行かないよ)." △
참고서를 사고 싶어 (參考書買いたいんだ)
△ 주인공 : "흡혈귀의 책? (吸血鬼の本?)" (38)
무서운 거엔 약하니까(怖いの苦手だから)
그 그렇네(そ, そうだね)
여기서 살고 있는 거야? (ここで暮らしてるの?)
어째서 나를? (どうして僕を?)
무섭다고 생각했다 (怖いと思った…)
루리아는 무언가를 알고 있다(瑠璃亞は何か知っている)
내가 아니야! (僕じゃない!)
저 목소리가 무서웠다 (あの聲が怖かった)
△ 루리아 : "자 놀러가자! (ね, 遊びに行こ!) (17)
이상한 곳은 싫어 (へんなところは嫌だよ)
그만둬 주세요, 누나! (やめてこださいっ, お姉さん!)
아, 예(は, はい)
으…으응(う……うん)
응(うん)
무얼 하고 있는 거야? (なにしてるの?)
됐어 그런 답례라니 (いいよ, そんなおれいなんて)
이야기해 보았다(話してみた)
피가 울부짖고 있다(血が騷ぐんだ)
슬쩍 들어간다(そっと入る)
마사오 : "슬슬 배가 고파질 때군…(そろそろお腹も空いた頃だろう…)" △
마치 나이를 먹지 않는 것 같다(まるで年をとってないみたいだ)
그게 어쨌는데? (それがどうしたの?)
거실로 돌아간다(居間へもどる)

End 08 포옹 그 첫 번째 (抱擁その1)

여기서는 토우코에게 죽고….

대답하다(答える)
아파…! (痛い…!)
응? (え?)
인사하다(あいさつする)
웬지 친근감이 느껴진다 (なんだか馴れ馴れしい)
고마워(ありがとう)
응(うん)
그, 그렇네(そ, そうだね)
굉장한 곳이네(すごいところだね)
저 제복을 입은 아이 (あの制服の子…)
무섭다고 생각했다 (怖いと思った…)
루리아가 알 리가 없나(瑠璃亞が知るわけないか)
내가 아니야(僕じゃない!)
그 목소리가 의지가 되었다(あの聲が支えになってた)
△ 루리아 : "자 놀라가자!"(ね, 遊びに行こ!) (17)
이상한 곳은 싫어 (へんなところは嫌だよ)
그만둬 주세요, 누나! (やめてください, お姉さん!)
사양하겠습니다(遠慮します)
으…으응(う……うん)
응(うん)
뭘 하고 있는 거야? (なにしてるの?)
다녀왔습니다(ただいま)
……

End 09 포옹 그 두 번째 (抱擁その2)

여기서도 토우코에게 죽는다. 여자를 너무 좋아하는 청춘소년은 반성을!! (질투!!)

대답하다(答える)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △
칸다까지 가요.(神田まで行くよ)
△주인공 : ちょっとした~(중략)~やめた…(3)
그러고 보니 지갑 잊어버린 듯 한(そういえば財布忘れたような)
△주인공 : "안돼 잊어버린 모양이다 (いけない……忘れたみたいだ)" (4)
주인공 : "근처에 저런 아이가 있었나 (近所にあんな子いたっけ…?) △(5)
그래도 지금은 북적대는 게 좋아(でも今は人こみの方が落ち着く)
△(헤드폰의 남자가 카메라 업 한 순간)(6)
왼쪽을 본다(左を見る)
(…를 고른 직후 루리아가 서 있는 것을 보고 △)
아파…! (痛い…!)
△(웅크리고 있는 주인공을 옆에서 본 모습이 카메라 업 한 순간) (7)
오른 쪽을 본다(右を見る)
△ 주인공 : "なんだろう~(중략)~するし…" (52)
오른쪽으로 돌아가 보자 (右へ曲がってみよう)
△ 주인공 : "뭐였지 저것은? (なんだったんだ? あれは…" (53)
무섭다고는 생각하지 않았다 (怖いとは思わなかった…)
내가 아니야! (僕じゃない!)
어둠이 좋다(夜が好きだ)
△(두 사람의 부랑아가 화면 바로 앞에 나타난 순간)(56)
기분 나빠…(氣持ち惡い…)
다녀왔습니다(ただいま)
거기에 비해서 어머니는 늙었다(それに比べて母さんは老けた)

End 11 공포스러운 자(恐るべきもの)

여기서도 토우코에게 죽는다. 역시 악녀인가…. 이 이후에 엔딩의 내용이 설명되어 있지 않으면 토우코에게 죽은 줄 알도록….

End09 의 최후에 교회 뒤의 B.S.S에서

△ 토오코 : "자아 엄마하고 하나가 되자 (さあ……母さんと一緒になりましょう) (58)
△ 토오코 : "너의 피를 나누어 받아서 (あなたの血を分けあたえて…) (25)

End 12 포효 그 첫 번째(咆哮その1)

주인공의 시체를 보고 절규하는 사야. 그 포효가 굉장히 슬프게 들리는 것은 필자뿐일까….

End11 의 최후 교회 뒤의 B.S.S.에서

△(유리창을 깨고 나온 주인공이 지면에 쳐 박힐 때) (59)
…오른쪽이다(…右だ)

End 13 포효 그 두 번째 (咆哮その2)

겨우 잘 도망쳐놓고 죽는 주인공. 여기서도 사야의 포효가….

End11 의 최후 교회 뒤의 B.S.S.에서

△(유리창을 깨고 나온 주인공이 지

면에 쳐 박힐 때) (59)
헛간에 숨자 (…物置に隠れよう)

End 10 영원의 피(永遠の血)

대답하지 않는다 (答えない)
나는 마음에 들었다 (僕は氣に入っている)
…추워… (…寒い…)
……
수상히 여기다 (怪しむ)
짧은 쪽이 취향 (ショ-トの子が好み)
고마워 (ありがとう)
응 (うん)
그, 그렇네 (そ, そうだね)
……
저 제복의 아이… (あの制服の子…)
무섭다고는 생각하지 않았다 (怖いとは思わなかった…)
루리아는 뭔가 알고 있다 (瑠璃亞は何か知っている)
저것은 내가 한 거야? (あれは僕がやったの?)
강해지고 싶지 않아 (强くなんてなりたくない)
저 목소리가 의지가 되었다 (あの聲が支えになってた)
△ 루리아 : "자 놀러가자!(ね, 遊びに行こ!)" (17)
알았다 (わかった)
그렇지 않아 (そんな事ないよ)
그만두자 (…やめようよ)
슬쩍 들어가자 (そっと入る)
……
△ 토오코 : "それは私たちが~(중략)~テクニックだわ" (24)

End 14 지킬 수 없는 자(守れないもの)

루리아는 사야에게 죽임당하고 루리아를 지키지 못한 상실감에 피가 각성한 주인공은 익수가 되어버린다.

대답한다 (答える)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △
칸다까지 간다 (神田まで行くよ)
△ 주인공 : ちょっとした~(중략)~やめた… (3)
그러고 보니 지갑을 잃어버린 듯 한 (そういえば財布忘れたような)
△ 주인공 : "안돼 잊어버린 모양이다 (いけない……忘れたみたいだ)" (4)
주인공 : "근처에 저런 아이가 있었나 (近所にあんな子いたっけ…?)" △ (5)
그래도 지금은 사람이 많은 쪽이 진정된다 (でも今は人ごみの方が落ち着く)
△ (헤드폰의 남자가 카메라 업 한 순간) (6)
왼쪽을 본다
△ 주인공 : "…가지 않아(…行かないよ)" (36)
참고서를 사고 싶어 (參考書買いたいんだ)
△ 루리아 : "…이제 나와는 관계없으니까 (…もう, あたしには關係ないけどね)" (37)
△ 주인공 : "흡혈귀의 책? (吸血鬼の本?)" (38)
흥미 있어 (興味あるんだ)
상관은 없지만 (かまわないけど)
무서운 것이지만 (恐ろしいものなのに…)
그렇지는 않지만 (…そうじゃないけど)
△ 주인공 : "어…? (え…?)"
기분 나빠 (氣持ち惡い)
△ 루리아 : "맛있어 (おいしい…)" (45)
△ (방울이 흔들리는 장면이 나오고 주인공이 뒤를 돌아볼 때) (47)
응 (うん)
나쁜 짓을 했구나 하고 생각해서 (惡いなって思って)
그 그렇구나 (そ, そうだね)
여기서 살고 있는 거야? (ここで暮らしてるの?)
혼자서 쓸쓸하지 않아? (一人で寂しくない?)
무섭다고 생각했다 (怖いと思った…)
루리아는 무언가를 알고 있다 (瑠璃亞は何か知っている)
내가 아니야! (僕じゃない!)
그 목소리가 의지가 되었다 (あの聲が支えになってた)
무서운 거군요 (怖いよね)
좋아요 (いいよ)
△ 루리아 : "놀러가자 (遊びに行こ!)" (48)
△ 루리아 : "なんでこんなに~(중략)~だろうね?" (20)
알았다 (わかった)
으…으응 (う…うん)
응 (うん)
뭘 하고 있는 거야? (なにしてるの?)
억지를 부리는 걸 (强引なんだもん)
루리아 : "あたし~(중략)~なりたいよ" △
이야기 해 보았다 (話してみた)
무서워서 떨고 있는 거군 (怖くて震えてくるんだ)
슬쩍 들어간다 (そっと入る)
마치 나이를 먹지 않는 것 같다 (まるで年をとってないみたいだ)

End 15 끓어오르는 피(沸き立つ血)

End15는 블러드 레벨을 올리지 않으면 갈 수 없다. 그러므로 빨리 넘기기를 사용하지 않고 BBS의 정확한 위치만 다 피해서 △를 마구 눌러대며 아래의 선택기를 고르면 된다. 빨리 넘기기를 안 쓴다는 게 의외로 어려운 바람에(우우 인내심이…)어려운 시나리오다. 주인공이 익수로 각성하는 내용이다.

대답한다
아파
인사한다
왠지 친근감이 느껴진다

아.예
응
그 그렇네
…
루리아는…
평상시엔 무얼하고 지내니? (怖いとは思わなかった…)
무섭다고는 생각하지 않았다 (怖いとは思わなかった…)
루리아는 무언가를 알고 있다 (瑠璃亞は何か知っている)
저건 내가 한 거예요? (あれは僕がやったの?)
강해질 수 있나요? (强くなれるの?)
그 목소리가 의지가 되었다 (あの聲が支えになってた)
밤이 좋다 (夜が好きだ) (BLOOD이 이때 빨강색 (100)이 되어야 한다)

End 16 어둠의 왕(闇の王編)

유일하게 토우코가 죽는 엔딩이다. 이제 어둠의 왕과의 싸움이 시작되는 것이다.

대답하지 않는다 (答えない)
나는 귀찮다고 생각할 때가 있다 (僕は煩わしいと思う事もある)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △
교회에 있는 책방인데요 (教會の坂の下の本屋だけど)
추워 (…寒い…)
……
인사한다 (あいさつする)
짧은 쪽이 취향이다 (ショ-トの子が好み)
아, 예 (どうも)
에? (え?)
그, 그렇네 (そ, そうだね)
굉장한 곳이네 (すごいところだね)
그 토우코라고 하는 아이는 (あの燈子って子さ…)
예뻤어 (綺麗だよね)
△ 루리아 : "토우코랑 같이 가고 싶었어? (燈子と一緒に行きたかった?)" (16)
무섭다고 생각했다 (怖いと思った…)
루리아는 무언가를 알고 있다 (瑠璃亞は何か知っている)
내가 아니야! (僕じゃない!)
그 목소리가 무서웠다 (あの聲が怖かった)
△ 루리아 : "자 놀러가자!" (ね, 遊びに行こ!) (17)
이상한 곳은 싫어 (へんなところは嫌だよ)
그만 둬 주세요 누나! (やめてくださいっ, お姉さん!)
아, 예 (は, はい)

PLAYSTATION2

그렇지 않아(そんなないよ)
무얼 하고 있는 거야? (なにしてるの?)
슬쩍 들어간다(そっと入る)
마사오 : : "슬슬 배가 고플 때구나(そろそろお腹も空いた頃だろう…)" △
거기에 비해서 어머니는 늙었다(それに比べて母さんは老けた)
그게 어쨌는데? (それがどうかしたの?)
응접실로 돌아간다(居間へ戻る)
△ 토우코 : "それは私たちが~(중략)~テクニックだわ" (24)
△ 토우코 : "당신의 피를 나누어줘(あなたの血を分けあたえて…)" (25)

End 17 토우코편(燈子編)

토우코의 피에 맛을 들인 주인공. 사야는 한 발 늦고 만다.

대답하지 않는다(答えない)
나는 마음에 든다(僕は氣に入っている)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △
칸다까지 가요.(神田まで行くよ)
△ 주인공 : ちょっとした~(중략)~やめた… (3)
그러고 보니 지갑을 잃어버린 것 같은(そう言えば財布忘れたような)
△ 주인공 : "안돼 잊어버린 모양이다(いけない…忘れたみたいだ)" (4)
그래도 지금은 북적거리는 편이 진정된다 (でも今は人こみの方が落ち着く)
△(헤드폰의 남자가 카메라 업 한 순간) (6)
옆을 본다(横を見る)
…추워…(…寒い…)
고마워(ありがとう)
인사한다(あいさつする)
긴 쪽이 취향(ロングの子が好み)
고마워(ありがとう)
에?(え?)
토우코 : "あなた~(중략)~見た事ある?" △
△ 토우코 : "가죠(いきましょう)" (27)

아니 그런 건 아니지만(いや, そんな事ないけど)
어째서라고 말해봤자(どうしてって言われても…)
들어본 적 없어(聞いてないよ)
무섭다고는 생각하지 않았다(怖いとは思わなかった…)
저건 내가 한 거야? (あれは僕がやったの?)
강해지고 싶지 않아(強くなんてなりたくない)
나의 입엔 맞지 않았다(僕の口には合わなかった)
말하지 않는다(話さない)
△ 토우코 : "자 나를 봐요 (ねえ, 私を見て)" (31)
△(끌려가는 익수의 사체가 카메라 업 할 때) (34)
저 괴물은…(あの化け物は…)
슬쩍 들어간다(そっと入る)
……
△ 토우코 : "나 당신이 (私, あなたが…) (35)
△ 토우코 : "あなたの血…(중략)~あたえて…" (25)

End 18 루리아편 (瑠璃亞編)

루리아를 죽이려는 사야. 루리아는 절규한다. "나는 아무도 다치게 하지 않고 조용히 살고 싶은 것 뿐이야! 그런데 왜 가만히 내버려두지 않는 거야!" 그 말에 사야의 마음은 절규하고 루리아는 주인공을 안고 달아난다. 상권에서 가장 멋진 엔딩. 대답하지 않는다

루리아는 주인공을 안고 도망간다. 자신을 이해해 주는 단 하나뿐인 사람을 구하기 위해

자신에게 흔들리는 사야

(答えない)
나는 귀찮다고 생각할 때도 있다(僕は煩わしいと思う事もある)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △ (1)
칸다까지 가요(神田まで行くよ)
△ 주인공 : ちょっとした~(중략)~やめた… (3)
그러고 보니 지갑 잃어버린 것 같은(そう言えば財布忘れたような)
△ 주인공 : "이런 잃어버린 모양이다(いけない…忘れたみたいだ)" (4)
주인공 : "근처에 저런 아이가 있었나? (近所にあんな子いたっけ…?" △
그래서 지금도 사람 많은 곳은 질색이다(だから今も人こみは嫌いだ)
△(헤드폰의 남자가 카메라 업 했을 때) (6)
왼쪽을 본다(左を見る)
△ 주인공 : "가지 않아 (…行かないよ)' " (36)
참고서를 사고 싶어 (参考書買いたいんだ)
△ 루리아 : "이제 나랑은 관계없으니까 (…もう, あたしには關係ないけどね) (37)
△ 주인공 : "흡혈귀의 책? (吸血鬼の本?)" (38)
흥미가 있어(興味あるんだ)
상관은 없지만(かまわないけど)
무서운 것이다(恐ろしいものだ)
△ 루리아 : "따라와 (おいでよ)" (40)
그렇지는 않지만 (…そうじゃないけど)
△ 주인공 : "어? (え…?)" (44)
부끄러워(恥ずかしい)
△(방울이 흔들리고 주인공이 뒤를 돌아보려고 하는 순간) (47)
아니 그…(いや, あの…)
듣고 싶은 것이 있어서(聞きたい事があって)
그 그렇네(そ, そうだね)
……
혼자서 쓸쓸하지 않아 (一人で寂しくない?)
무섭다고 생각했다 (怖いと思った…)
루리아는 무언가를 알고 있다(瑠璃亞は何かを知っている〉
내가 아니야! (僕じゃない!)
그 목소리가 의지가 되었다(あの聲が支えになってた)
동경하지(憧れるよね)
나도 읽을 테니까(僕も讀みたいから)
△ 루리아 : "놀러가자! (遊びに行こ!) (48)
△ 루리아 : "なんで~(중략)~だろうね?" (20)
이상한 곳은 싫어 (へんなところは嫌だよ)
그만두세요 누나! (やめてくださいっ, お姉さん!)
아, 예(は, はい)
그렇지 않아(そんな事ないよ)
무얼 하고 있어? (なにしてるの?)
아니야 그런 감사라니 (いいよ, そんなおれいなんて)
상처의 원인(傷の原因)
△ 루리아 : "ほんとに~(중략)~人に……" (49)
이야기해 보았다(話してみた)
무서워서 떨고 있었다(怖くて震えてくるんだ)
슬쩍 들어간다(そっと入る)
……
△ 주인공 : "루 루리아…? (る, 瑠璃亞……?) (51)

End 19 구명편 (究明編)

핵심적인 비밀을 알려주는 시나리오로 진행방법은 본 공략의 스토리에 기술해 놓았다.

대답한다(答える)
주인공 : 子離れしてない~(중략)~かもしれない △ (1)
칸다까지 가요(神田まで行くよ)
△ 주인공 : "부적 같은 거니까 (お守りみたいなものだしね) (2)
△ 주인공 : ちょっとした~(중략)~やめた… (3)
그러고 보니 지갑을 잃어버린 것 같은(そういえば財布忘れたような)
△ 주인공 : "이런…잃어버린 모양이다 (いけない……忘れたみたいだ)" (4)
주인공 : "근처에 저런 아이가 있었

나? (近所にあんな子いたっけ…?)" △(5)
그래도 지금은 붐비는 쪽이 진정된다 (でも今は人ごみの方が落ち着く)
△(헤드폰의 남자가 카메라 업한 순간)(6)
왼쪽을 본다 (左を見る)
(왼쪽을 본다를 고른 후 루리아가 서 있는 것을 보고) △(7)
아파 (痛い…!)
△(횡단보도 가운데서 떨고 있는 주인공을 카메라가 옆에서 잡고 있는 순간)(10)
오른쪽을 본다 (右を見る)
△ 주인공 "なんだろう~(중략)~するし…" (52)
오른쪽으로 돌아가 보자 (右へ曲がってみよう)
△ **주인공**: 뭐였지? 저건… (53)
무섭다고는 생각하지 않았다 (怖いとは思わなかった…)
내가 아니야! (僕じゃない!)
밤이 싫다 (夜が嫌いだ)
△(두 사람의 부랑아가 화면에 나타난 순간) (56)
기분 나빠… (気持ち悪い…)
슬쩍 들어간다 (そっと入る)
△(욕조마개를 누군가가 빼는 순간)(57)
마치 나이를 먹지 않는 것 같다 (まるで年をとってないみたいだ)
주인공 : これは十年前~(중략)~あの子が…? △(23)
이 사진 언제 찍은 거예요? (この寫眞, いつ撮ったの?)
△ **토우코** : "자 어머니랑 하나가 되는 거예요 (さあ……母さんと一緒になりましょう)" (58)
△ **토우코** : "당신의 피를 나에게 나누어줘 (あなたの血を分けあたえて…)" (25)
△(밖으로 뛰쳐나온 주인공이 땅에 떨어질 때)(59)
…창고에 숨자 (……物置に隠れよう)
△(토우코를 밑에서 본 장면이 나올 때)(60)

주의사항!

하권을 플레이 할 사람이 상권을 진행하면서 주의해야 할 것은 데이터의 계승이다. 그러나 아무 데이터나 계승되는 것은 아니다. 계승되는 데이터는 구명편, 루리아편, 토우코편, 어둠의 왕편의 4개 데이터이다. 그러나 하권을 데이터를 계승해서 완벽하게 즐기려면 5개의 데이터를 만들어야 한다. 왜냐하면 하권에서 루리아의 플러그사용 조건 때문이다. 그러나 실제로는 두 가지이면 된다.

●루리아와 과거 플러그 ON

흡혈귀의 책 플러그 OFF, 다섯 마리의 아기 돼지 플러그 OFF (하나만 켜져도 된다)

●루리아와 과거 플러그 OFF

흡혈귀의 책 플러그 ON, 다섯 마리의 아기 돼지 플러그 ON

하권의 완벽한 계승을 위해서는 위의 두 가지가 필요한 것이다. 이 두 가지에 부합하는 데이터만 있으면 하권에서 루리아의 엔딩을 보는 것은 아무 문제도 없다. 각 플러그를 켜는 법은 다음과 같다.

루리아와 과거 플러그

루리아가 익수가 된 이유를 듣는다. 밤의 공원에서 "いいよ, そんなおれいなんて" → "傷の原因"을 선택

흡혈귀의 책 플러그

서점의 B.S.S에서 △ 주인공 : "吸血鬼の本?"의 이후 "興味あるんだ" → "かまわないけど"를 고른다. 이후 루리아의 아파트에서 책을 자기가 가져도 되냐고 물어볼 때 "いいよ" 라고 선택

다섯 마리의 아기 돼지 플러그

가라오케 다섯 마리의 아기돼지(五匹の子豚さん)의 마마의 마음에 든다. 아파트를 나와서 루리아와 다닐 때 'へんなところは嫌だよ' → 'やめてくださいっ, お姉さん!' → 'は, はい'를 고른다.

하권관련 데이터

오카(大岡) 리포트

오카 리포트는 상권의 데이터를 계승하지 않고 'New game'으로 시작했을 경우에 나오는 것으로서 상권에서 주인공이 행동을 알려줌으로서 스토리를 이해시키기 위한 것이다. 물론 진행에 관한 것은 플레이어의 몫이고 이 리포트 편에서 하권의 일부 엔딩을 보기 위해서 꼭 필요한 플러그를 열수도 있다.

내용은 상권의 다이제스트 판이라서 다루지 않겠지만(그러고 보니 이 남자도 이 정도면 엄청난 스토커다) 진행과 그에 따른 변화는 여기 간략히 적어둔다. 뒤에 붙은 숫자는 블러드 수치이고 처음에 기본 블러드 수치는 0이다. 한 마디만 더 하자면 상권의 내용이므로 내용은 설명치 않겠다.

1번

少年は神田へと向かった 〉2번으로 +10
少年は現れなかった 〉3번으로

2번

少年は神田で慌てて降りた 〉3번으로
少年は少女と出會った 〉 12번으로

3번

少年はうずくまったままだった 〉 4번으로
少年は慌てて立ち上がる 〉18번으로 +10

4번

少年は聲をかけた少女と一緒に行った 〉5번으로
少年は聲をかけた燈子と一緒に行った 〉11번으로 +10

5번

二人は書店に行ったようだ 〉6번으로 +10
二人は何所かへ行ったようだ 〉9번으로
二人は遊園地に行ったようだ 〉9번으로 +10

6번

二人はある本に興味をもった 〉7번으로 +10
二人はそのまま歸った> 9번으로

7번

二人はその本を買った 〉8번으로 +10
二人はその本を買わなかった 〉9번으로

8번

少年はそれを渡さなかった 〉9번으로
少年はそれを渡した 〉9번으로 +10

9번

少年は瑠璃亞と一緒だった 〉10번으로
少年は一人でアパートを出た 〉+10 토우코편

10번

少年は怪しい所にいた 〉+10 어둠의 왕편
少年はいい雰圍氣だった 〉어둠의 왕편

11번

二人はまだ店の中にいるようだった 〉+20 토우코편
二人が出てきた 〉+10 토우코편

PLAYSTATION2

12번

二人は書店に行ったようだ〉13번으로 +10

二人は遊園地に行ったようだ〉16번으로 +10

二人は何所かへ行ったようだ〉16번으로

13번

二人はある本に興味をもった〉14번으로 +10

二人はそのまま歸った〉16번으로

14번

二人はその本を買った〉15번으로 +10

二人はその本を買わなかった〉16번으로

15번

少年はそれを渡さなかった〉16번으로 +10

少年はそれを渡した〉16번으로 흡혈귀의 책 플러그ON

16번

少年は怪しい所にいた〉17번으로 +10 다섯 마리의 아기돼지 플러그ON

少年はいい雰圍氣だった〉17번으로

17번

少年は傷のわけを聞いた〉+10 루리아의 과거 플러그ON 루리아편

少年は氣を使ってる〉루리아편

18번

少年は一人だった〉+20 구명편

少年はそこで燈子に出會った〉11번으로 +10

BSS 워치 가이드

어둠의 왕(闇の王)

1. 방울있음 : 개시후 회상 신
△ 주인공(아이 때)"あ……あれは…"

⇒小夜にしがみつく

2. 방울있음 : 길거리에서 주저 앉는 주인공(2, 3, 4는 전부 같은 장면이다) 선택기 "나는 이제 익수다(もう僕は翼手なんだ)" 직후

주인공: "もう僕は翼手なんだ……" △
⇒戻れない……

3. 방울있음 : 선택기 : "僕は……戻りたい"後
△ 주인공 : "僕はまだ人間でいたいんだ……"
⇒戻れない……

4. 방울있음 : 선택기 : "……"
주인공 : "……僕は今までどおりに生きたいだけなんだ" △
⇒戻れない……

5. 방울없음 : 루리아의 부축을 받아서 지하 가도를 걷던 중 회상신에서 루리아의 얼굴이 4번 나온 후

6. 방울없음 : 5를 무시 후
△ 주인공: "偶然にしては出來すぎている"
⇒考え過ぎだよ……

7. 방울없음 : 5무시, 6무시후 주인공의 볼을 쓰다듬는 루리아.
△ 주인공: "瑠璃亞……"
⇒瑠璃亞の傍にいる

8. 방울없음 : 선택기「瑠璃亞……」를 선택한 시점에서 BLOOD레벨 49이하 (노란색) 그 후 '힘이 필요해(力が……ほしい)를 고른다
△ 목소리 : "さあ, 心から願うがいい……"
⇒駄目だ……そんな力……

9. 방울없음 : 저녁에 벚꽃언덕에서 루리아에게 기대고 있을 때 토우코의 목소리가 들린 후
주인공: "僕はその聲を聞いて思う" △
⇒僕の幸せってなんだろう

10. 방울없음 : 벚꽃나무에서 마사오가 주인공에게

마사오 : "私にとって, すべてはこの土地から始まったんだ" △
⇒この土地……?

11. 방울있음 : 간판들이 스쳐지나가고 사람들이 나오는 화면에서 바로
⇒僕のせいなの?

12. 방울있음 : 11무시 후 아버지와 대화하며
마사오 "考えてみれば誰でも無意識の中に何かに操られていると言えるんじゃないのか……?" △
⇒そうだね……

13. 방울없음 : 마사오가 선로에 들어서자 마자

마사오 : "さあ, おいで" △
⇒正夫の手をつかまない

14. 방울없음 : 13의 다음에 먼저 가는 마사오

△(주인공이 눈물을 흘리는 모습이 클로즈업할 때)
⇒正夫を追いかける

15. 방울있음 : 지하유적에 들어가서 아버지 이곳은? (父さん, ここは?)을 고른 후, 버튼은 말이 거의 끝나갈 때 눌러야 한다.
마사오 : "ここは第二次世界大戰末期, 本土決戰に備えて作られた舊日本軍の地下基地跡だって彼が言ってたよ" △
⇒こんなところに……

16. 방울없음 : 두 번째 문
△(마사오의 얼굴이 클로즈업할 때)
⇒正夫から離れる

17. 방울없음 : 16무시 후, 어둠의 왕이 있는 곳

어둠의 왕 : "來るのだ, 私の元へ" △
⇒嫌だ

18. 방울있음 : 어둠의 왕편, 16 후 루리아를 구출한 후

△(달려가던 두 사람이 속도를 늦출 때)
⇒あれは……

19. 방울없음 : 18후 마사오의 옷을 집는 주인공
△(마사오의 옷을 주인공이 손으로 잡는 순간)
⇒父さんの……

20. 방울있음 : 일본도를 멍하니 바라보는 주인공

△ 카츠의 목소리 : "人の心を殺すんだ……"
⇒ぼくはなにを……

21. 방울있음 : 일본도를 들고 천천히 걸어가는 주인공
△ 토우코의 목소리 : "邪魔をするものは消してしまえばいいわ"
⇒僕は何をしようと…

22. 방울없음 : 19후 다음의 선택기를 고른 후.
조건 : "父さん……"→ '驅け寄る' 라고 선택하지 않는다. 마사오가 사야와 카츠가 싸우는 방에 없다. 선택기는 "사야…!(少夜…!)" 그 다음에 바로 나오는 대사.
△ 사야 : "目を指ますんだ!"
⇒!!

23. 방울없음 : 22후 또는 22 직전의 선택기에서 "카츠…! (カッツ……!)"를 고른 후

BLOOD레벨 80(빨강) 이상 옆으로 뛴다 (横に飛ぶ)
⇒小夜に刀を投げる

토우코편

2 4. 방울없음 : 벚꽃나무아래서 갑자기 토우코와 눈이 마주쳤을 때
△토우코: "欲しいの…?"
⇒いらないよ

구명편

2 5. 방울없음 : 가츠가 쓰러지고 터널을 빠져 나온 주인공
△토우코: "あなたは私の中で生きていくの"
⇒離れる!

루리아편

2 6. 방울있음 : 주인공의 대사 "僕には小夜という~"呪われた鬼の~" 후 (주인공이 눈을 떴다가 루리아를 보고 다시 눈을 감으려는 순간) △
⇒今なら逃げられる……

2 7. 방울없음 : 벚꽃언덕의 맨션에서 "어째서 익수가 된 거야?(どうして翼手になったの?)"를 고른 후
△루리아: "自分が弱かったから……"
⇒弱いって……?

2 8 .방울없음 : 27후 루리아의 과거 플러그가 ON이 된 상태에서 루리아가 과거를 말한 후
△루리아「……あんたがいてくれるから……あたしは……」
⇒瑠璃亞……

2 9. 방울없음 : 27후 루리아의 과거 플러그 OFF상태에서 루리아가 과거를 말하지 않는다.
△루리아: "いいよ, 謝らなくても……"
⇒他の翼手って知ってるの?

3 0. 방울없음 : 28의 뒤 또는 29 직후 또는 27직전의 선택기에서
△주인공: "他の翼手って知ってるの?」
⇒どんな人だったの?

3 1. 방울없음 : 루리아의 옷이 불량배의 칼에 의해서 잘려지기 시작할 때
⇒瑠璃亞!

3 2. 방울없음 : 흡혈귀의 책 플러그와, 다섯 마리의 꼬마돼지(五匹の子豚)의 두 가지 플러그가 있음 바로 앞의 선택기에서 '성냥을 본다(マッチを見る)' 선택 후
주인공 : "瑠璃亞……もしかしたら瑠璃亞, また翼手の血がさわいで……" △
⇒ママさんなら……

3 3. 방울있음 : 폭주하는 사야. 그 때 사야가 나타나는 순간
△사야: "待て!"
⇒瑠璃亞から離れる

3 4. 방울없음 : 33후 루리아가 자신의 손을 쳐다보는 순간
△루리아: "いっ……いや……!!"
⇒瑠璃亞にかけ寄る

3 5. 방울없음 : 34직후 루리아에게 달려가는 주인공
△사야: "どけ
⇒瑠璃亞から離れる

3 6. 방울없음 : 35무시후 루리아를 베려고 하는 사야
△사야: "……楽にしてやる"
⇒瑠璃亞をかばう

엔딩루트

END 1. 잃어버린 기억 (失われた記憶)

구명편으로 시작하거나 하권부터 시작해서 그냥 대사만 넘기면 된다. 자신의 거짓된 기억에 빨려 들어가는 주인공.

End 02 오카(大岡)

구명편으로 시작

△ 주인공(어린아이): "저…저것은(あ……あれは……)" (1)
……
나는 그 목소리를 거부했다…(僕はあの聲に怯えた…)
뭐가 그렇게 즐거운 거야…? (何がそんなに樂しいの…?)
나는 돌아가고 싶어 (僕は……戻りたい)
△ 주인공 : "나는 아직 인간으로 있고 싶어 (僕はまだ人間でいたいんだ……) (3)
그렇군…(そうだね…)
그럴지도 몰라(そうかもしれない)
그렇다(そうだ…)
그 목소리를 들어선 안 돼 (あの聲を聞いちゃいけない)
수첩을 집어본다 (手帳を取ってみる)
파란 테이프다(青いテ-プだ)
……

End 03 광기의 나이프(狂氣のナイフ)

End02의 마지막 선택기에서 '……' 대신에
저항한다(抵抗する)

End 04 탈출(脫出)

End02의 마지막 선택기에서 '……' 대신에
뛰어 내린다 (飛び降りる) 이 시점에서 블러드 레벨이 70(오렌지색) 이하 그렇지 않으면 다른 루트로 돌입. 2, 3, 4의 엔딩은 주인공이 오카에 의해서 죽는 내용이다.

End 05 각성(目覺め)

사야에 의해서 어둠의 왕은 죽었지만 또 다른 어둠의 왕은 누구라도 될 수 있다는 내용의 엔딩. 그 전조를 보여주는 엔딩이다.

토우코편에서 시작

마사오 : "자 오너라(さぁ, おいで)" △(13)

End 06 미궁(迷宮)

되살아난 토우코가 주인공의 피를 빨아먹는 다는 내용. 연출이 압권이다.

토우코편에서 시작

……
△ 기지 안에서 마사오의 얼굴이 클로즈업 할 때 (16)
앞의 길이다(まっすぐだ)
시트를 젖힌다(シ-ツをめくる)

End 07 지각(遲刻)

너무 늦은 나머지 루리아를 피의 중독의 유혹에서 건져내지 못한 주인공.

어둠의 왕 편에서 시작

△ 주인공(어린아이): "저…저것은(あ……あれは……)" (1)
……
나는 그 목소리를 거부했다… (僕はあの聲に怯えた…)
난 뭘 하고 있는 거야 (僕は何をしてるんだ…)
나는 돌아가고 싶어 (僕は……戻りたい)
△ 주인공 : "나는 아직 인간으로 있고 싶어 (僕はまだ人間でいたいんだ……) (3)
그렇지 않아(そんなことない)
속지 않는다…(騙されない…)
아냐…!(違う…!)
그 목소리를 들어선 안돼(あの聲を聞いちゃいけない)
루리아…(瑠璃亞…)
힘이…필요해 (力が……ほしい)
웃는다(笑う)
나는 이곳을 알고 있어…! (僕はここを知っている…!)
뭘 말하면 좋을까 (何を言えば良いのだろう)
주인공 : "나는 그 목소리를 듣고 생각한다 (僕はその聲を聞いて思う) △(9)
왼쪽아래를 본다(左側の下を見る)
마사오 : "私にとって, ~(중략)~始まったんだ" △(10)
아버지도 그런 거예요? (父さんもそうなの?)
마사오「考えてみれば~(중략)~ないのかな……?」△(12)
마사오「さぁ, おいで」△(13)
△(눈물을 흘리는 주인공의 얼굴이 클로즈업)
아버지 이곳은? (父さん, ここは?)
마사오 : "ここは~(중략)~彼が言ってたよ" △(15)
△(두 번째 문에서 마사오의 얼굴이 클로즈 업) (16)
왼쪽이다(左だ)
아무것도 하지 않는다(なにもしない)
왼쪽이다(左だ)
곧바로다(まっすぐだ

PLAYSTATION2

End 08 오리지널(オリジナル)
사야를 찌른 주인공, 사야는 그 배신에서 오는 고통을 못 이겨서 오리지널 익수로 각성하고 만다. 수수께끼가 부분적으로 드러나는 부분.

토우코편에서 시작

아버지 이곳은? (父さん, ここは?)
나한텐 의지 같은 건… (僕には意思なんて…)

End 09 순간(瞬間)
주인공은 카츠를 이기기에는 너무나 힘이 부족했다. 이래저래 수난이군…

엔딩08 에서 '僕には意思なんて…' 대신에
나의 의지 (僕の意思?)
카츠…! (カッツ…!)

End 10 쫓기며(追いつかれて)
BSS 16번 두 번째 문에서 마사오의 얼굴이 클로즈업하는 부분을 성공한 후 혼자 돌아다니는 주인공. 그 이전까지의 진행은 7번 엔딩 지각과 동일하게 진행하면 된다. 여기선 머리가 깨져 죽는다. 절규하는 사야. 11, 12, 13도 비슷한 내용이다.

어둠의 왕 편에서 시작한다

왼쪽이다 (左だ)
디스크를 집다 (ディスクを取る)
직진이다 (まっすぐだ)
△(두 사람이 스피드를 늦추기 시작한 순간) (18)
△(마사오의 옷을 주인공이 잡은 순간)
아버지… (父さん…)
소리친다 (叫ぶ)
나의 의지? (僕の意思?)
카츠 (カッツ…!) 이 시점에서 주인공의 블러드 게이지가 80이상 (붉은 색)
뒤로 뛴다 (後ろに飛ぶ)

End 11 무모(無謀)
엔딩 10에서 뒤로 뛴다 (後ろに飛ぶ)대신
옆으로 뛴다 (横に飛ぶ)

End 12 비극 (悲仕)
주인공이 마사오의 옷을 집는 장면까지는 엔딩10의 진행루트와 같다.
아버지… (父さん…)
다가간다 (駒け寄る)
나에게는 의지 같은 건 (僕には意思なんて…)
……

End 13 복수(復讐)
End10의 마지막 선택기 '…' 대신에
싸워서 길을 여는 거다…! (闘って道を開くんだ…!) 이 시점에서 블러드 레벨 84(빨강)이하

End 14 복병(待ち伏せ)
시련을 이겨낸 주인공은 토우코라는 의외의 복병에 의해서….

구명편에서 시작

△ **주인공(어린아이):** "저…저것은(あ……あれは……)" (1)
……
나는 그 목소리를 거부했다… (僕はあの聲に怯えた…)
뭐가 그렇게 즐거운 거야…? (何がそんなに樂しいの…?)
나는 돌아가고 싶어 (僕は……戻りたい)
△ **주인공 :** "나는 아직 인간으로 있고 싶어 (僕はまだ人間でいたいんだ……) (3)
그렇군…(そうだね…)
그럴지도 몰라 (そうかもしれない)
그렇다 (そうだ…)
그 목소리를 들어선 안돼 (あの聲を聞いちゃいけない)
서랍을 열어본다 (引き出しを開けてみる)
파란 테이프다 (青いテ-プだ)
뛰어내린다 (飛び降りる) 이 때 블러드 레벨이 오렌지색이 되어있어야 한다
마사오 : "私にとって, ~(중략)~始まったんだ" △(10)
……
△(두 번째 문에서 마사오의 얼굴이 클로즈업) (16)
앞이다 (まっすぐだ)
방을 나간다 (部屋を出る)
왼쪽이다 (左だ)
△ **카츠의 목소리 :** "인간의 마음을 죽이는 거다 (人の心を殺すんだ…)" (20)
△ **토우코의 목소리 :** "방해되는 건 모조리 없애면 되는 거예요 (邪魔をするものは消してしまえばいいわ)" (21)
나의 의지? (僕の意思?)
사야…! (小夜…!)
△ **사야 :** 눈을 뜨는 거다! (目をさますんだ!) (22, 이때 블러드 레벨 80(빨강) 이상)
옆으로 뛴다 (横に飛ぶ)
△(다시 일본도를 손에 든 주인공이 일어서는 순간)

End 15 메마른 웃음 (乾いた笑い)
자신의 괴로움을 이겨낼 기둥을 잃어버린 루리아는 미쳐버리고 만다. 16도 비슷한 내용이다.

루리아편에서 시작

그렇네 (そうだね)
어째서 익수가 된 거야? (どうして翼手になったの?)
루리아를 떼어낸다 (瑠璃亞を離す)

End 16 어딘가로 (何所かへ)
엔딩 15의 마지막에서 루리아를 떼어낸다 (瑠璃亞を離す)대신
루리아를 안는다 (瑠璃亞を抱く)
……
나의 피를 마시는 거야 (僕のを飮むんだ)

End 17 루리아의 손 (瑠璃亞の手)
루리아편에서 시작 (필요 플러그 : 루리아의 과거)
(주인공이 눈을 떴다가 루리아를 보고 다시 눈을 감으려는 순간) △(26)
이 밖에도 다른 장소가 있어? (他にもこういう所があるの?)
어째서 익수가 된 거야? (どうして翼手になったの?)
△ **루리아 :** "자신이 약했으니까 (自分が弱かったから…)" (27)
△ **루리아 :** "…네가 있어준다면 (…あんたがいてくれるから~)" (28)
△ **주인공 :** "다른 익수들 아는 거 있어? (他の翼手って知ってるの?) (30)
루리아를 안는다 (瑠璃亞を抱く)
루리아랑 같이 있게 된다면 (瑠璃亞と一緒にいられるのなら)
진정해! (我慢して!)
△ 루리아의 옷이 불량배의 칼에 의해서 잘려지기 시작할 때 (31)
가능한 한은 루리아랑 같이 있어주자 (出來る限り瑠璃亞と一緒にいてあげよう)

End 18 외톨이 (一人きり)
엔딩 17의 최후에서 BBS를 성공시킨다. 사야는 폭주하는 루리아를 베어버리고 외톨이가 되어버린 주인공.
△ **사야 :** "기다려! (待て!)" (33)
△ **루리아 :** "시…싫어……!! (いっ……いや……!!) (34)
△ **사야 :** "비켜 (どけ)" (35)

End 19 어두운 내일 (暗い明日)
어둠의 왕편

△ 주인공(어린아이): "저…저것은 (あ……あれは……)" (1)
……
나는 그 목소리를 거부했다… (僕はあの聲に怯えた…)
뭐가 그렇게 즐거운 거야…? (何がそんなに樂しいの…?)
이제 나는 익수다 (もう僕は翼手なんだ)

End 20 루리아 너는 이제 (瑠璃亞, 君はもう)
엔딩 17의 마지막에 BBS를 성공시킨다
△ **사야 :** "기다려! (待て!)" (33)
△ **루리아 :** "시…싫어……!! (いっ……いや……!!) (34)

End 21 끓어오르는 피 (沸き立つ血)
이 엔딩은 블러드 레벨을 마구잡이로 올려버리면 갈 수 있다. 틈나는 대로 마구잡이로 눌러대자. 주인공이 길거리에서 쓰러지는 곳(낮이어야 한다)까지 블러드 레벨이 100이 되면 바로 나온다. 아니면 엔딩23의 조건을 만족시키지 못했을 경우에도(너무 빨리 레벨이 올라갔을 경우) 이 경우가 된다.

어둠의 왕 편에서 시작한다

△ 주인공(어린아이): "저…저것은(あ……あれは……)" (1)

응(うん)

그리고 나는 그 목소리를 받아들였다(そして僕はあの聲を受け入れたんだ)

End 22 모든 것은 어둠으로(全ては闇に)

어둠의 왕 편에서 시작한다

△ 주인공(어린아이): "저…저것은(あ……あれは……)" (1) ……

나는 그 목소리를 거부했다…(僕はあの聲に怯えた…)

뭐가 그렇게 즐거운 거야…? (何がそんなに樂しいの…?)

나는 돌아가고 싶어 (僕は……戻りたい)

△ 주인공 : "나는 아직 인간으로 있고 싶어 (僕はまだ人間でいたいんだ……) (3)

그렇군…(そうだね…)

그럴지도 몰라(そうかもしれない)

그렇다(そうだ…)

그 목소리를 들어선 안돼(あの聲を聞いちゃいけない)

△ 루리아의 옷이 불량배의 칼에 의해서 잘려지기 시작할 때 (31)

루리아 (瑠璃亞……) 이 시점에서 블러드 레벨이 49 (노랑) 이하

힘이 필요해 (力が……ほしい)

운다(泣く)

나는 이곳을 알고 있다(僕はここを知っている…!)

무얼 말하면 좋을까 (何を言えばいいのだろう) ……

△(마사오의 얼굴이 클로즈업할 때)(16)

오른쪽이다(右だ)

△(달려가던 두 사람이 속도를 늦출 때)(18)

△(마사오의 옷을 주인공이 손으로 잡는 순간) (19)

아버지(父さん……)

다가간다(かけ寄る)

△ 카츠의 목소리 : "인간의 마음을 죽이는 거다(人の心を殺すんだ…) "(20)

僕の意思? 〉

싸워서 여는 거다(闘って道を開くんだ…!) 이 때 블러드레벨이 80(빨강) 이상

(마사오가 죽어도 블러드 레벨이 100이 되지 않는다)

End 23 어둠의 왕(闇の王編)

기본적인 진행은 END22의 진행 방향과 같지만 마지막에 상당히 까다로운 파생분기가 생긴다. 바로 22번 엔딩에서 마사오가 죽는 순간 블러드 레벨이 100이 되어야 하는 것이다. 너무 빠르면 21번으로 너무 늦으면 22번으로 가버린다.

필자는 주인공이 검을 쥐는 순간에 블러드 레벨이 빨강색이 되었다(이 때가 80을 넘긴 순간이다) 여기서 △버튼을 7번 눌렀다가(한번은 BBS 20번이 성공한 것이었다) 마사오의 숨이 끊어지려고 하는 순간에 마구 눌러서 간신히 봤다(5번이나 도전했다. 감을 잡기가 어려우면 엔딩에서 나오는 블러드 레벨을 보면 내가 얼마나 버튼을 헛쳐야 정확하게 그 순간에 100이 되는지 알 수 있을 것이다). 제일 보기 힘든 엔딩이지만 그 만큼의 가치가 있으므로 꼭 보도록 하자.

End 24 토우코편(燈子編)

토우코가 카츠의 뒤를 이어서 어둠의 왕이 된다는 내용이다.

토우코편에서 시작

……

어둠의 왕 : "오는 거다 나의 곁으로(來るのだ, 私の元へ) △

△ 카츠의 목소리 : "인간의 마음을 죽이는 거다(人の心を殺すんだ…) (20)

나의 의지? (僕の意思?)

사야…! (小夜……!)

△ 사야 : 눈을 뜨는 거다! (目を指ますんだ!) (22, 이 시점에서 블러드 레벨 80이상)

옆으로 뛴다(横に飛ぶ)

△(다시 일본도를 고쳐 쥔 주인공이 일어선 순간)

End 25 루리아편(瑠璃亞編)

루리아편에서 시작 (필요 플러그 : 루리아의 과거, 나머지 플러그는 꺼져 있어야 하지만 둘 중 하나만 켜지는 건 상관없다)

(주인공이 눈을 떴다가 루리아를 보고 다시 눈을 감으려는 순간) △ (26)

이 밖에도 다른 장소가 있어? (他にもこういう所があるの?)

어째서 익수가 된 거야? (どうして翼手になったの?)

△ 루리아 : "자신이 약했으니까(自分が弱かったから…)" (27)

△ 루리아 : "…네가 있어준다면(…あんたがいてくれるから~)" (28)

△ 주인공 : "다른 익수들 중 아는 거 있어? (他の翼手って知ってるの?) (30)

루리아를 안는다(瑠璃亞を抱く)

루리아랑 같이 있게 된다면(瑠璃亞と一緒にいられるのなら)

진정해! (我慢して!)

△ 루리아의 옷이 불량배의 칼에 의해서 잘려지기 시작할 때 (31)

도망친다(逃げ出す)

△ 사야 : "기다려! (待て!)

△ 루리아 : "시…싫어……!! (いっ……いや……!!)"

△ 사야 : "편하게 해주지 (……樂にしてやる)

루리아는 자신을 강간하려던 사람들을 죽임과 함께 살 의미를 찾기로 결심한다

End 26 구명편(究明編)

주인공이 터널을 나오는 순간까지는 END 14까지의 진행과 같다. 난관은 터널을 나온 주인공의 앞에 토우코가 있는데서 시작된다.

△ 토우코 : "당신은 내 속에서 살아가는 거예요(あなたは私の中で生きていくの)"

End 27 진 루리아편(眞 瑠璃亞編)

루리아편에서 시작 (필요플러그 : 루리아와 과거 플러그 OFF, 흡혈귀의 책 플러그 ON, 다섯 마리의 아기 돼지 플러그 ON)

그렇지? (そうだね?)

어째서 익수가 된 거야? (どうして翼手になったの?)

△ 루리아 : "자신이 약했으니까(自分が弱かったから…)" (27)

△ 루리아 : "아니야 사과하지 않아도(いいよ, 謝らなくても…) (29)

△ 주인공 : "다른 익수들 아는 거 있어? (他の翼手って知ってるの?) (30)

루리아를 안는다(瑠璃亞を抱く)

루리아랑 같이 있게 된다면(瑠璃亞と一緒にいられるのなら)

진정해! (我慢して!)

△ 루리아의 옷이 불량배의 칼에 의해서 잘려지기 시작할 때 (31)

도망친다(逃げ出す)

성냥을 본다(マッチを見る)

주인공 : "瑠璃亞……~(중략)~血がさわいで…" △ (32)

△ 사야 : "기다려! (待て!)

△ 루리아 : "시…싫어……!! (いっ……いや……!!)"

△ 사야 : "편하게 해주지 (……樂にしてやる)

사야는 루리아에게 자신의 피를 없애기 위해 루리아를 베고 (죽이는 게 아니라 피를 뽑아낸 것이다) 다섯 마리의 아기돼지의 마마의 도움으로 루리아는 주인공의 피를 받아서 안정된 생활(…인가?)을 찾는다는 내용. 여기서 익수가 되어서 피가 필요해도 사람의 피를 안 마시려는 사람들을 위한 익수들만의 혈액병원이 있다는 것을 알게 된다. 루리아가 행복하게 되는 두 가지 엔딩 중 하나 이다(또 하나는 어둠의 왕이다. 루리아를 공략하는 건 아니지만 살아있긴 있고 주인공과 같이 사니까 말이다).

마알왕국의 인형공주

천사의 프레젠트

PS2

옛날옛날에 어떤 가난한 필자가 살았어요. 일을 구해 다니던 어느 날 편집장 천사가 필자를 불렀답니다. 그래서 가 보았더니 편집장 천사는 선물이다! 라며 '천사의 선물' 이라는 소프트를 주었어요. 이 소프트를 받은 필자는 아주 좋아했어요. 근데 편집장 천사는 이렇게 이야기했대요. '공략하던 필자가 쓰러졌으니 네가 그 뒤를 이어라…!!! 마감은 정확히 4일 후다!!' 이 말을 들은 착한 필자는 옆에서 마감을 마치고 한 숨 돌리고 있는 고라파덕을 객기부리기(객원기자 부리기)라는 금단의 비기로 도움을 받기로 하고 공략을 시작했답니다….

공략 : 청춘소년, 객기부리기에 튜전한 고라파덕

■ 니혼이치 소프트 ■ 뮤지컬 RPG ■ 2000년 12월 21일 ■ 5800엔

시스템

※이 공략에서는 가능한, 그리고 최대한 동화책 분위기가 나도록 경어를 사용했어요. 가끔씩 그렇지 않은 곳이 있을지는 모르지만 '필자가 사나이라서 그래' 라고 너그러이 이해 해 주세용♥

※우리 모두 오랜 필자생활로 몸이 황폐화된 장재원 필자의 쾌유를 빌어줘요…♥

이 게임은?

니혼이치(日本一)라는 자본금 1000만 엔의 중소 소프트 회사를 바다건너 한국에까지 알려준 효녀 게임인 '마알왕국의 인형공주' 라는 게임의 외전(外傳) 이라고 볼 수 있어요. 플레이스테이션2의 가공할만한 폴리곤 연산 능력 등에 힘입어서 모든 필드가 3D이지만 전혀 각지지 않고(물론 뻥이 섞이긴 했지만)동화책 같은 분위기를 연출 할 수 있었다고 하네요. 또한 한 전투화면에서 아군이 파티만 최대 16명이 동시에 공격을 하고(가끔씩 계산을 하느라 느려지는 경우는 있지만) 또 한 필드에서 최대 20명의 캐릭터들이 줄지어 다닐 수 있답니다. 물론 그래서 좋아지는 것은 없지만 말이지요. 롤플레잉 게임이라는 탈을 쓴 뮤지컬 동화라는 생각을 줄 정도로 그렇게 난이도가 어렵거나 하지 않다는 것은 이 게임 시리즈의 특징이겠지요? 이번 게임 역시 외길의 던전과 무섭지 않고 차라리 귀여운 몬스터들이 많이 등장하여서 전작의 정통 계보를 잇고 있습니다. 전투가 쉬우면 더 쉬웠지 절대 어렵지 않아서 일본에서는 여성 플레이어들에게 아주 인기가 많다고 해요. 그래서 필자가 생각하기에는 플레이스테이션2를 여성 유저들에게 팔아먹기 위해 플레이스테이션으로 나와도 별 문제 없었을 이 소프트를 일부러 플레이스테이션2용으로 만들어서 내 놓은 것 같다는 생각도 든답니다. 어쨌든 이 게임은 어렵지 않아요. 그리고 매 화 중간에 등장하는 뮤지컬이나 각 화의 엔딩 곡이 다 다르고, 가끔씩 웃기는 내용도 나와서 시종일관 미소를 머금고 즐거운 마음으로 게임을 플레이 해 줄 수 있도록 만들어 준답니다.

잠깐 시스템 소개

전투 메뉴도 상당히 간단하고 또 전투 자체도 어렵지 않기 때문에 시스템 소개는 전투 메뉴만 살짝 소개 해 드릴까 해요.

처음 전투메뉴

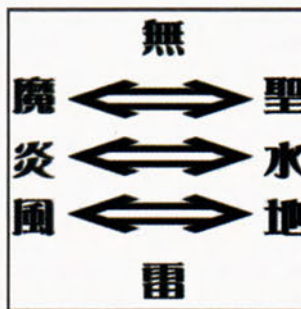
싸운다(たたかう) : 각 리더에게 명령을 내릴 수 있습니다
도망친다(逃げる) : 전투에서 도망 칠 때 사용한답니다. 물론 보스전에서는 통하지 않는 메뉴랍니다
자동(オート) : 모든 캐릭터가 자기가 판단해서 행동한답니다. X버튼을 누르면 중단됩니다

전투개시를 선택하면 다음과 같은 커맨드가 등장해요

공격(こうげき) : 적에 대해서 통상의 물리공격을 할 수 있어요
방어(ぼうぎょ) : 방어해서 적의 공격에서 받는 대미지를 경감시킵니다
특수(とくしゅ) : 캐릭터가 가지고 있는 마법이나 특수기, 합체기를 사용 할 수 있어요. 사용하면 SP를 소비한답니다
아이템(アイテム) : 가지고 있는 아이템을 사용 할 수 있어요
인형(人形) : 인형사 전용 커맨드로서 인형이 파트너로 되어 있을 경우에 사용 가능합니다. 선택하면 인형의 전투 커맨드가 표시됩니다. 파트너 3명이 전부 인형이라면 전부에게 명령을 할 수 있답니다.
포상(ごほうび) : 인형사 전용 커맨드예요. 왼쪽 밑에 있는 악보 모양의 포상 게이지가 일정치 이상축적 되면 포상이라는 기술을 사용할 수 있어요.

이렇게 귀여운 필살기가 나가요

속성에 대해서

마알왕국에는 마(魔) 불꽃(炎) 물(水) 바람(風) 번개(雷) 땅(地) 성(聖)이라는 7개의 속성과 속성을 아무 것도 가지지 않은 무(無) 가 존재한답니다. 8개의 속성은 다음과 같이 대립관계를 가지고 있고 기술을 사용할 때 영향을 미쳐요

인간은 모두 무의 속성이고 인형과 몬스터는 8개의 속성 중 하나를 가지고 있어요. 이것을 기본 속성이라고 하고 이 기본속성은 마법속성에 많은 영향을 준답니다(마의 속성을 가진 인형이 성의 속성을 가진 마법을 사용하면 마법의 힘이 떨어지는 등)

아참, 필드 중간 중간에 있는 여신상에 말을 걸면 선택지가 표시되고 다음과 같은 일을 할 수 있어요.

기원(いのり) : SP와 HP를 회복시킬 수 있답니다
소환(しょうかん) : 다른 시나리오에서 동료가 되었던 현재의 주인공보다 레벨이 낮은 몬스터들을 소환할 수 있어요.
기적(きせき) : 이제 데리고 다니지 않을 몬스터들을 자연으로 돌려보내요. 그럼 여신님이 이런 저런 기적을 보여 주신 답니다(이노티움-インチワム-을 준다거나 경험치를 올려준다거나 아니면 아이템을 준다거나)

1장 엄마를 찾아서 (母を訪ねて)

옛날, 옛날 마알왕국의 성 마을에서 떨어진 곳에 오렌지 마을이라고 하는 조그마한 마을이 있었습니다. 그곳에는 인형들과 친하게 지낼 수 있는 신비한 힘을 가진 여자아이가 있었습니다. 여자아이의 이름은 콜넷. 콜넷의 꿈은 멋진 왕자님을 만나서 사랑을 하는 것이었습니다.

어느 날 콜넷은 신비한 숲에서 마알왕국의 왕자님의 도움으로 목숨을 구하고 사랑에 빠져버렸습니다.

그러나 그리던 왕자님은 콜넷을 도와준 것을 빌미로 나쁜 마녀 마죠리에게 돌로 바뀌어서 잡혀가 버리고 말았습니다! 그리고 콜넷은 왕자님을 구하기 위해서 인형 쿠루루와 함께 여행을 떠나게 되었습니다…. 페르디난도 왕자가 나쁜 마녀 마죠리에게 잡혀간 뒤로 수일이 지났고…. 왕자님을 구하기 위해서 이렇게 마을을 나선 것은 좋았지만 이렇다할 단서하나 없이….

그러고 보니 여행을 떠나기 전에 왕자님의 어머니 지크린티님과 만났는데 아주 슬퍼 보였어요.

그건 당연하지요 자신의 아이가 잡혀가다니 누구라도 슬퍼한다고요.

하지만…. 저는 엄마가 없으니까 그런 모자의 기분이 어떤지 알 수 없어요…

어머니인가…내 엄마는 어떤 사람이었을까

엄마….

콜넷 : 쿠루루
쿠루루 : 응?

이 아이는 쿠루루. 아직 내가 철 들기도 전에서부터 같이 지내왔던 인형에다가 제일 가는 친구

콜넷 : 여기 어딜까? 몇 일이 지났는데도 아직 숲 속인데……우리들 혹시 미아가 되어버린 걸까?
쿠루루 : 괜찮아! 괜찮아! 확실하게 현재 있는 곳도 모르고 지도도 없고 식량도 남은 양이 빠듯한 것 뿐이야(식은땀을 흘리는 콜넷).
콜넷 : …그거 훌륭한 미아라고 생각되는데…. 그것도 상당한 위기의. 아까 몬스터들에게 습격 당했을 때 인형들과도 헤어졌고 상당히 위험한 상태가 아닐까…?
콜넷 : (샤르테…, 테라…, L군… 모두 괜찮을까…)
쿠루루 : 신경 쓰지마! 신경 쓰지마! 그러는 동안에 어떻게든 될 거야!
콜넷 : …아니 조금은 신경 쓰라고.
쿠루루 : 정말 걱정이 많네. 콜넷은. 그래서 미아라구!!
(콜넷의 주위를 한 바퀴 도는 쿠루루)
쿠루루 : 언제나 말했지요? '여자는 행동력' !!
쿠루루 : 앞을 보고 달리고 있으면 언젠가 반드시 골은 보이는 거 라구!

~여자아이는 '행동력' ~
여자아이에게 용기를 주는 옛날부터 전해 내려오는 마법의 주문
'행동력!'
괴로워하면 (안돼!) 좌절해서도 (안돼!)
싸워라! 힘을 내자 꿈으로 저돌 맹진!
자 갑니다~!! 기다리고 있어도 골은 오지 않아요
긍정적인 행동 뿐 (행동하자!) 누구라도 할 수 있는 일 이에요 (낙승!)
가볍게 산보 (손을 잡고) 처음의 한 발짝을 밟으면 (그곳에는)
희망에 가득 찬 (그래도) 용기가 나지 않을 때는 (눈을 감고)
외치자 (모두) 마법의 주문 (다 같이)
'행동력!'
꿈을 찾아 사랑을 찾아 미래를 찾아
각각의 꿈을 이루기 위해 행동해요

음악의 수준이 엄청나게 올라갔다는 게 느껴진다. 그런데 저것들은 다 어디서 나온거야?

(뮤지컬이 끝나고 나서)
콜넷 : …데 언제 쫓아온 거야!
에트와르 : '쫓아왔다' …!? 이 에트와르 로젠펜의 화려한 등장 신을 '쫓아왔다' …라고!?
콜넷 : 뭐야? 쫓아왔으니까 쫓아왔다고 말한 것뿐이잖아!

이 아이는 에트와르 로젠펜. 세계제일의 부자. 로젠펜 상회 회장의 딸이자 나의 소꿉친구. 보는 바와 같이 얼굴만 마주치면 싸움 뿐. 그래도 어째서인지 같이 행동하는 일이 많네요.

쿠루루 : 자아 자아. 소꿉친구들의 싸움(인사)는 이쯤 해두고. 그런데 에트와르는 어째서 이런곳에 있는 거야? 에트와르도 미아가 된 거야?
에트와르 : 오~~~ㅅ호호호호호호!! 그런 바보 같은 일이 있을 리가 없잖아? 이 에트와르 로젠펜님이 미아라니. 그런 바보 같은…. '위대한 모험' 이라고 말해 줘.
쿠루루 : 그거 결국 미아잖아?
에트와르 : 틀려! 나는 이 아이의 집을 찾는 것 뿐이야.
콜넷 : 이 아이라니?
에트와르 : 어머…? (수풀 쪽을 바라보는 에트와르) 정말! 이래서 꼬맹이는 싫다니까. 자 그런데 숨지 말고 나오라구!
쿠루루 : 어떻게 된 거야, 이 아이?
에트와르 : 어떻게도 저렇게도 아니야! 나, 지금 아주 곤란하게 되었다니까! 숲을 헤매고 있던 이 아이를 만난 이후 아주 큰일이었다구! 걷는 건 늦지, 자주 울지, 오줌을 지리는 데다….
여자아이 : 나 오줌 같은 거 지리지 않았어.
에트와르 : 시끄럽네. 아주 조금 각색한 것뿐이잖아. …해서 이 아이의 집에 데려다 주는 동안 너희들과 만나게 된 거야. 같이 있던 모미, 하마와도 헤어지고 이젠 밟힌 후 차인 꼴이야!
콜넷 : 흐~응. 이 아이를 집까지? 아이를 싫어하는 네가?
에트와르 : 그·래·서 곤란한 거라구! 하지만 '버리는 신이 있으면 줍는 부자 있으리' 마침 잘 됐으니까 너희들과 바톤 터치할래.
콜넷 : …잠깐. 너. 지금 혼잡한 틈을 틈타서 '부자' 라고 말하지 않았어?
에트와르 : 그럼 안녕. 잘 부탁해~♪ 오홋호호호호호! (도망쳐버리는 에트와르)
쿠루루 : 그래서 어쩔래?
콜넷 : 어쩔래 라고 말 해봤자 소용없잖아. (아이에게 다가가는 둘)
콜넷 : 너 이름은?
여자아이 : 에리.
콜넷 : 괜찮아? 아까 그 누나 무서웠지?
에리 : 응…조금. 하지만 나를 먹으려고 했던 큰 몬스터를 해치워주었어.

옆에 있던 로리콘들의 환성이 글을 쓰는 지금까지 잊혀지지 않는다

콜넷 : 그래. (갑자기 표정이 바뀌더니) 뭐, 에트와르 존재자체가 몬스터 같은 거니까. (다시 표정이 바뀌더니) 에리의 집은 어디 쯤에 있을까나? 뭔가 눈에 띄는 거 없니?
에리 : 저 말야. 에리의 집은 커다란 버섯이 자란 마을에 있어.
쿠루루 : 커다란 버섯?
콜넷 : 그럼 그 마을까지 언니랑 함께 가자?
에리 : 정말? 고마워 언니!

이리하여 콜넷은 에리의 집을 찾아주게 되었습니다. 저런 앞으로 여정에 대한 걱정을 하는 얼굴이군요! 하지만 걱정 마세요. 길은 거의 외길이니까 전혀 걱정하지 않아도 돼요.

그리고 가다보면 에트와르가 보낸 로젠펜상회의 사람들이 있으니까 그 사람들에게서 필요한 물건을 사두거나 여신님께 기도를 해서 회복을 하는 것도 좋겠지요? 이렇게 계속 가다보면 물에 빠진 샤르테를 만나게 된답니다. 콜넷은 물에 빠진 샤르테를 구하고 다시 길을 떠나 이윽고 에링가의 마을에 도착하게 되었습니다.

인형을 안았다가 바로 놔 버린다. 역시 페르디난도는 잘못 걸린거…

에리 : 여기야!
콜넷 : 여기에…에리의 집이 있니?
에리 : 여기는 에링가들 만이 사는 마을. 에링가의 계곡이야. 난 엄마랑 둘이서 이 마을에 살고 있어.
콜넷 : 자, 잠깐. 기다려! 지금 에링가들 만이 산다고….
에리 : 맞아.
에리 : 미안가, 언니. 나 실은 에링가였어가.
콜넷 : …하아. 그렇습니까….
쿠루루 : 뭐~야! 어쩐지 버섯 같더라니…라고 말 해봤자 이런 일이 없었으면 전혀 알아채지 못 했을거야…. 그렇지?

에리는 말을 마치자 마자 바로 에링가로 변신해 버리고 만다

콜넷 : 그렇지?
에리 : 그렇다가! 언니들에게 답례를 하지 않으면가! 그리고 엄마에게 소개하지 않으면가! 우리 엄마는 '엘리제' 라고 하는 마을 제일의 미인이야가. (주위를 둘러보는 에리) 얼레? 엄마가 어디있지가? 저 언니? 같이 에리의 엄마 찾아주지 않을래가?
콜넷 : …휘유~ 좋지만…. 그렇지?
쿠루루 : 찾으라고 말해도…그렇지?
쿠루루 : …너희들, 남자인지 여자인지, 어른인지 아이인지 구별이 안가.
콜넷 : (한 에링가를 가리키며) 저건?
에리 : 저건 옆집의 에릭씨가.
콜넷 : (다른 에링가를 가리키며) 저건?
에리 : 저 아이는 소꿉친구인 엘리자베스가.

잘못 걸렸다고 생각한 콜넷. 하지만 착한 그녀는 이제부터 에리의 엄마를 찾아서 움직이게 됩니다. 이 마을에서는 그다지 특별한 일이 없지만 돌아다니다 보면 에트와르의 부하인 모미가 묶여 있지요. 이대로 라면 에링가들의 저녁식사가 될 참이지만 300이노티움에 살릴 수도 있으니 가능하면 살려주는 게 좋겠지요? 게다가 지금은 동료가 필요하니까요. 어찌하여 콜넷은 엘리제 씨가 에리를 찾아서 요상한 숲으로 들어갔다는 이야기를 듣게 되고 숲으로 향하게 됩니다. 그 앞에는 이 숲을 지키는 수호신 에링가가 있었습니다. 그 에링가는 콜넷에게 이 마을에 재앙을 가져올 사람이냐고 묻는데 천만의 말씀! 콜넷이 그런 짓을 할 리가 없겠죠? (라고 말하면서 점점 자신이 없어지고 있다) 아니라고 에링가식으로 대답하면 (ちがうギャー!) 그냥 통과할 수 있게 됩니다. 에리의 말에 따르면 에링가는 거짓말을 못하기 때문이라는 군요. 이리하여 버섯던전으로 들어간 콜넷은 에트와르와 만나게 됩니다.

모미를 사면 동료가 된다 (여자가 남자를 사다니…)

콜넷 : 에트와르?
쿠루루 : 너 돌아간 것 아니었어?
에트와르 : (곤란해하며) 아 아니야! 난 그저 조금 피곤해서 여기서 쉬고 있을 뿐이야!

쿠루루 : (콜넷에게 다가가며) 후훗. 분명히 에리가 걱정되어서 상황을 보러온 거야. 그렇지!
콜넷 : 응!
에트와르 : 그 쪽! 쓸데없는 소리는 하지 않았으면 해. (잠깐의 침묵이 흐른 후) 얼레? 그런데 에리가 안 보이는데…?
콜넷 : (질린 표정으로) 아까부터 눈앞에 있었어.
에트와르 : …없잖아. 눈앞에 있는 것은 그 앞에 버섯…,
쿠루루 : (역시 질린 표정으로) 그러니까 그게 에리라구.
에트와르 : (긴 침묵이 흐르고) 무워어라아이구우우!!!?
쿠루루 : 꽤 놀랐구나.
에리 : 미안가. 언니. 에리 사실은 에링가였어가. 언니 에리가 싫어가? 에리가 에링가라서 싫은 거야가?
에트와르 : 시 싫다고는…, (특유의 포즈를 지으며 웃는다) 그런 거 아니야! 아주 약간 놀란 것 뿐이야! 언니는 에리가 에링가라도 카헬(개구리형 몬스터 개구리는 일본어로 '카에루かえる')라도 전혀 신경쓰지 않아.
에트와르 : 오호호호호호호홋~!!
에리 : 그럼 언니도 같이 에리의 엄마를 찾아줄꺼야가?
에트와르 : 엄마?
콜넷 : 그래. 에리의 집은 찾았지만 엄마가 없어져서…,
에트와르 : 그랬구나…, 좋아! 그런 일이라면 이 에트와르 로젠헨이 힘을 빌려주지! 콜넷에게 맡기고 있다가는 날이 저물고 일생이 걸려도 찾을 수 없을걸!!
에리 : 고마워 언니.
에트와르 : (멋쩍어 하며) 하, 하지만 착각하지 말아 줘! 나는 단지 진정한 숙녀로서 끝까지 책임을 다하려는 거니까··(목소리가 줄어든다).
콜넷 : 에 에, 알았으니까. 정~말 솔직하지 않다니까.
에트와르 : 뭐, 뭐야!? 나를 믿지 못하겠다는 거야? 나는 말이야··!!
쿠루루 : (에트와르를 밀며) 에에 알았으니까 빨리 가자!

이제 다시 에리의 엄마를 찾는 여행이 시작되었습니다. 만약 에트와르를 동료로 얻은 후에 모미를 구하면 재미있는 이벤트가 있으니 한 번쯤 보아두는 게 좋겠죠? 안으로 들어가다 보면 에링가가 하나 있는데 300이노티움에 동료가 되어준답니다. 만일 인형 쿠루루를 리더로 하고 나머지 파트너로 에링가 3마리를 놓으면 레벨 30에 특수기술인 '쿠루루 카우보이' 라는 합체기가 생긴답니다. 그리고 호수에 중앙에는 노란 버섯이 있는데 이 노란 버섯을 가지고 노란색 문으로 가면 노란 문이 열리고 그 안에 있는 파란 버섯을 얻으면 파란 문이 열리게 되고 그 안에 있는 초록색 버섯을 얻으면 초록색 문이 열린답니다. 무슨 이야기인지 알겠죠? 일단 노란색 문으로 들어가면 콜넷의 인형인 L군(이 녀석과 비슷하게 생긴 청춘소년 필자도 성이 L이라는데…)을 만날 수 있어요. 콜넷을 찾아다니다가 높은 곳에 올라갔는데 높은 곳을 무서워해서 못 내려온다는 군요.

콜넷은 인형 안으로 들어가더니…뛰어내려버립다(…). 어쨌든 안심한 L군은 갑자기 배가 고프다고 하는데…

쿠루루 : 그래서? 혹시 우리들을 잡아먹으려는 거 아니야? 일생의 부탁이니까 그것만은 그만둬.
L군 : 설마! 생으로 먹는 건 무리라구요!
콜넷 : 그럼 구워주면 잡아먹을래?
L군 : 아예. 미디엄정도가 L군의 취향··(말이 없어지는 일행)…이라는 건 농담이라구요. L군은 콜넷씨의 나팔소리가 듣고 싶어요.

어찌됐든 나팔을 불어주고 L군을 동료로 얻은 후 안에 있는 파란 버섯을 얻은 후 파란 문으로 들어간 우리의 콜넷은 안에서 수수께끼의 목소리를 듣게 됩니다.

??? : 누구냐! 콜넷? 콜넷아니냐!
콜넷 : 응? (그 때 안에서 페르디난도가 걸어온다) 왕자님? 어째서? 마죠리에게 사로잡힌 게…?
페르디난도 : 그래. 하지만 어떻게 도망쳐서 여기까지 도망쳐 온 거야. 너야말로 어째서 여기에?
콜넷 : 나는…, 나는 그…,
페르디난도 : 나를 구하러 온 거야?

콜넷 앞에 나타난 페르디난도. 그러나…

콜넷 : 에…그게…,
페르디난도 : 고마워, 정말 기뻐.
콜넷 : (얼굴이 빨개지며) 그런…,
페르디난도 : 정말이야. 나는 네가…,
쿠루루 : (화를 내며) 위험해 콜넷! 조심해!
콜넷 : 응?
쿠루루 : 뭔가, 이상해! 왕자님은 좋이 되어서 사로 잡혔잖아!? 그런데 갑자기 이런 곳에 나타나다니 뭔가 이상해!
에트와르 : 쿠루루씨가 말하는 대로야! 이런 중간정도밖에 안 되는 부분에서 모험이 끝나다니 납득할 수 없어! 무엇보다 아직 라스트보스도 나타나지 않았단 말이야! 아무런 고조도 없이 엔딩을 맞이한다니 그런 건 있을 수 없어!
쿠루루 : 아니 그건…, 조금 틀린 게…, 그게 아니라…, 응응~…뭐 좋아. 어쨌든 뭔가 이상해! 일생의 부탁이니까 내가 하는 말을 믿어 줘!

강력히 부탁하는 쿠루루. 그러나 왕자님과 만났다는 기쁨에 넘치는 콜넷은 쿠루루의 말을 들으려고 하지 않는군요. 쿠루루는 화를 내며 콜넷을 때리고 에트와르는 왕자에게 총을 쏩니다. 그러자 왕자님은 소마왕이 되어서 콜넷들을 공격하기 시작했어요.

보스 : 소마왕(小魔王)

소마왕은 늑대 두 마리를 데리고 나오는데 콜넷이 빨간모자가 아닌 이상 걱정을 할 필요는 없겠지요. 그러나 소마왕은 마법에 대한 내성이 높은데다가 마법 메테오 봄버의 위력이 높기 때문에 주위해야 한답니다. 약한 동료들은 한 방에 죽는 경우도 있으니까요.

소마왕 : 임시로 만든 몸으로는 한계가 있는 모양이다. 나~
소마왕 : 조금 어른답지 않지만 보여주지…, 나~
소마왕 : 공포의 대마왕이라고 불리웠던 나의 힘을…,
소마왕 : 나아아아아아아아아아!! (힘을 발휘하려는 소마왕)
에리 : 앗, 그쪽은 지면이 부드러워서 날뛰면 위험해가.
소마왕 : 그런 거짓말에 걸릴까 보냐…, 나~

자신이 날뛴 구멍에 떨어져버린 소마왕

소마왕 : 거짓말쟁이는 지옥의 끝에 떨어뜨리지 않으면…,
에리 : 그래서 말한거야가…,
쿠루루 : 자기가 지옥에 떨어져버리다니 이야기가 안되잖아. 정중히 상자까지 떨어뜨린데다가.
에트와르 : 정말이야.

에트와르는 H해…

콜넷은 친구들에게 미안하다고 합니다. 하지만 쿠루루는 콜넷의 마음을 이해하며 용서해주고 에트와르도 쿠루루가 용서한다면 자신도 상관없다고 하며 용서를 해 줍니다. 이리하여 이 콜넷과 그녀의 좋은 친구들은 다시 여행을 하게 되었습니다. 소마왕이 떨어뜨린 상자에는 초록 버섯이 들어있으니 얻어야 하고 소마왕이 떨어진 구멍의 뒤쪽으로도 갈 수 있으니 가서 아이템을 얻은 후 녹색 문으로 들어가세요. 그러면 드디어 요상한 숲(妖しい森)으로 가게 됩니다. 조금 가다보면 한 오두막이 있는데 옆에 있는 표지판에 따르면 그 안에는 버섯즙(キノコじる)을 바치지 않으면 들어갈 수 없다는 군요. 에리의 말에 따르면 이 버섯즙은 버섯족에게 전해 내려오는 환상의 약이지만 지금은 어디 있는지 모른다고 합니다.

에트와르 : (버섯즙…뭔지 이런 듯한 소리네…헛? 이런 안돼! 내가 틀릴 없어!!)

숲의 안쪽으로 버섯즙을 찾으러 간 콜넷일행은 숲 안쪽의 숲에서 하마를 보게 됩니다.

하마 : 아 시원해졌다! 아무래도 3일간을 참고 있었으니까…, (무언가 아찔한 소리가 나더니…)으어? 지크가… 지크가 끼었다. 아이아아아아! (호수에 빠져버리는 하마)
콜넷 : (질린 표정으로) 떨어졌네.
쿠루루 : 그렇지?
에트와르 : '그렇지? '가 아니잖아!? 빨리 살려내지 않으면 하마가··!!
트류프 : 나는 버섯의 왕 '트류프' 당신들이 떨어뜨린 것은··금의 하마입니까? 은의 하마입니까? 아니면 보통의 하마입니까? 자아 어느 것입니까 대답하세요. 자아 어느 것입니까 대답하세요오오오오오오!

선택기

콜넷 : 어느 거냐고 말해도….

금의 하마(金のハマー)　　은의 하마(銀のハマー)
보통의 하마(ふつうのハマー) ●

잘못된 대답을 하면 트류프와 싸우게 된답니다. 트류프는 '싸그리 잊어먹어 봄버(ドこすれボムバー)'를 쓰므로 제대로 된 공격도 못하고 당하게 된답니다. 주의해야겠지요? 하지만 싸워보고 싶다면 성(聖)속성의 공격에 아주 강한 방어력을 보인다는 건 잊지 말아주세요. 만일 싸워 이긴다면 당신이 잘못 고른 하마와 트류프가 동료가 되어 준답니다. 이렇게 하면 세 명의 에링가를 얻을 수 있지만 하마는··불쌍하지요? (게다가 에트와르에게 돌 인정하다는 소리를 듣게 된답니다. 그리고 이 시나리오를 반복플레이하면 나머지 한쪽의 하마도 얻을 수 있답니다. 어찌되었든 이 트류프에게 정직한 대답을 하거나 싸워 이기면 버섯즙을 얻을 수 있습니다(정직할 경우 머신건Z를 얻게 된답니다)

그리고 윗쪽으로 가면 테라가 구멍이에 빠져 있는 걸 볼 수 있답니다. 사람들은 인형이 필요 없으면 버린다고 하며 콜넷을 부정하는 테라 였지만 콜넷은 그런 사람이 아니라는 동생 샤르테의 설득. 콜넷은 다친 테라에게 나팔을 불어주고 테라는 콜넷의 동료가 되어줍니다.

에트와르 : (나는 인형의 소리가 들리지 않으니까 뭐가 뭔지 전혀 알 수 없어! 한심해! 얼레? 그러고 보니…쿠루루도 인형인데 어째서 나한테 목소리가 들리는 거지?) 이제 버섯즙을 가지고 아까 그 오두막으로 가면 되겠지요?
버그 : 캣캣캣캣캣! 이 앞은 통과시킬 수 없어 버그! 여기는 위대한 마녀 마죠리님의 영지다버그! 뭐 곧 시일 내에 이 버그님의 것이 될 예정이긴 하지만 말이야. 어차피 너는 해치울 거야버그.
엘리제 : 용서해주세요가! 나는 딸을 찾는 것 뿐이에요가!
버그 : 문답무용버그!!

그 때 에리가 엄마를 구하기 위해 뛰어들었습니다. 그러나 버그는 인정사정 없이 칼을 내리쳤도 엘리제는 에리를 구하기 위해 대신 몸을 날렸습니다. 슬퍼하는 에리. 콜넷들은 절대 용서 할 수 없는 버그와 싸우게 되었습니다.

보스 : 버그

버그는 각각 이름이 다른(당연하지!) 냥코 네 마리를 데리고 싸운다니다. 일단은 전체공격마법으로 적들을 공격해서 냥코들을 없앤다음에 버그를 때리는게 좋겠지요? 버그의 '코네코네다 버그!(こねこねだ バーグ!)' 는 아군 한명은 그대로 날릴 수 있으니 조심해야겠지요? 그리고 회복엔 신경을 써야한답니다. 이기면 그는 두고보자며 그대로 도망을 간답니다.

쿠루루 : 하아, 하아, 하아
콜넷 : 왜 그러니? 쿠루루? 뭔가 이상해?
쿠루루 : …단지 옛날 일을 생각해내서…,
에트와르 : 옛날 일?
쿠루루 : (펄떡뛰며) 으응, 아무 것도 아니야! 그것보다 저 아이의 엄마를!

하지만 말이 끝나기가 무섭게 엘리제 씨가 일어나 버렸습니다. 엘리제 씨의 말에 따르면 이렇게 버섯의 테가 잘리면 바로 자라난다는 군요. 어찌되었든 에리에게는 다행한 일이 되었습니다.

콜넷 : 엄마라는 건, 대단하네. 자신의 아이를 몸까지 날리며 지키다니.
에트와르 : 그렇지. '엄마는 강하다' 라고 하지.
콜넷 : 엄마라…저 쿠루루.
쿠루루 : 응?
콜넷 : 만일 엄마가 살아 계셨다면…엄마는 나를 지켜주셨을까?
쿠루루 : 콜넷……물론이야! 지금도 분명히 어디선가에서 콜넷을 지켜보고 있을꺼라고!!

콜넷은 이 말을 듣고 기뻐합니다. 그리고 다 같이 마을로 돌아가는 일행. 어찌되었든 이번이야기는 해피엔드!!

2장 호박바지공주는 사랑의 시련을 뛰어 넘을 수 있을 것인가

옛~날 옛~날 마알왕국에 천방지축 공주님이 있었답니다.

공주님의 이름은 쿠루루. 쿠루루의 꿈은 멋진 왕자님과 만나서 사랑을 하는 것이었습니다.

어느 사건을 계기로 쿠루루는 체로라고 하는 소년과 만나서 같이 여행을 하게 되었습니다.

처음에는 사이가 나쁜 두 사람이었으나 같이 있는 동안에 사랑이 자라났습니다. 하지만….

체로의 어머니는 나쁜 마녀 아크죠였습니다.

그것은 아주 괴로운 여행이었습니다. 포기하려고 했던 적도 있었지만 두 사람은 여러 가지 시련을 넘어서 드디어 아크죠를 쓰러뜨리고 사랑을 쟁취했습니다. 하지만 체로는 마계에 떨어진 어머니를 쫓아서 가 버렸습니다. 재회를 약속하고….

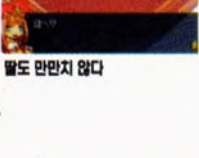
쿠루루와 체로는 무사히 재회하였습니다. …하지만 두 사람에게는 무서운 시련이 남아있었습니다.

내 이름은 쿠르세일・세리・마알・Q. 이래봬도 일단은 마알왕국의 공주님. 최근 사람들은 나를 '호박공주'라고 부르는 것 같지만 16세의 사랑스런 여자아이를 놓고 실례가 이만저만이 아니네요.

초장부터 지금까지의 이미지를 깨고 변신한 페르디난도

그래요. 난 지금 사랑을 하고 있어요. 상대는 체로라고 하는 멋진 남자아이.

딸도 만만치 않다

오늘은 아빠에게 체로를 소개해서 결혼을 인정받을 생각이예요. 아빠는 나한테는 아주 약하니까. 반드시 축복해 줄꺼야.

페르디난도 : 절대 안 돼!
쿠루루 : 호에? 얼레? 어째서? 축복 해주는 게….
페르디난도 : 바보녀석! 뭘 생각하는 거냐, 넌!! 결혼이라고? 당치도 않아!! 어느 구석의 말 뼈다귀인지도 모르는 녀석에게 귀여운 딸을 줄 리가 없지 않냐!! 무엇보다 너를 4년이나 내버려 둔 녀석 따위는 신용 못해!! 나는 절대로 반대다!!
쿠루루 : 잠깐, 기다려요, 아빠 거기엔 이유가….
체로 : 쿠루루, 내가 너를 4년이나 내버려 둔 것은 사실이다. 변명은 그만두자.
쿠루루 : 체로

이 사람이 체로. 나의 남편이 될 사람. 멋있지요?

페르디난도 : 흥! 그것은 변명과 같다. 말만 번드르르한 녀석! 체로라고 했나? 너, 흔히 말하는 플레이보이지? 게다가 듣기로는 너는 그 악명 높은 마녀 아크죠의 아들이지 않냐!! 아니면 우리 딸을 등쳐서 이 마알왕국을 손에 넣으려는 것이지? 다른 사람의 눈은 못 속여도 이 페르디난도의 눈은 못 속인다!
콜넷 : 당신, 좀 냉정히….

이 사람은 나의 엄마, 콜넷. 나쁜 마녀에게 사로잡힌 아빠를 구출해서 사랑을 이룬 굉장한 사람 이예요. 내가 가장 존경하는 사람이지요. 아빠도 엄마에겐 약한 모양 이예요.

콜넷 : 그렇게 일방적으로 반대하면 쿠루루가 불쌍하지 않아요. 자신의 딸을 다른 사람에게 넘기는 게 맘에 들지 않는 것은 질투는 당치도 않아요.
페르디난도 : 바, 바보녀석! 이건 질투가 아니야! 단지 한 나라의 왕녀가 이런 근본도 모르는 남자와 결혼한다니….
콜넷 : 무슨 말씀하시는 거예요. 당신이야말로 근본도 모르는 마을여자아이와 결혼하지 않았어요.
페르디난도 : 했다니…했지만…, 어 어쨌든 절대 안 된다! 너는 아직 아이이다. 결혼 따위 절대로 인정 못해!
콜넷 : 그런! 기다려요! 아빠!
크레아 : 저 임금님. 이번의 '미스 마알왕국콘테스트' 에서 쿠루루가 우승했다간 결혼을 인정하는건 어떻겠어요?

이 아이는 크레아. 나의 소꿉친구로 4년 전의 모험에서는 나의 체로의 사랑을 도와준 가장 친한 친구예요.

페르디난도 : 미스 마알왕국 콘테스트?
크레아 : 콘테스트는 한 사람의 힘으로 이겨나갈 수 있을 정도로 만만하진 않으니까요. 그 사람을 진심으로 생각해서 서포트 해주는 사람이 없으면 이겨 낼 수 없어요.

크레아에 생각에 에트와르 아줌마도 거들어 주셨고 엄마도 거들어 주셔서 아버지고 그것을 조건으로 인정해주시게 되었습니다. 이리하여 콜넷은 미스 마알왕국 콘테스트에 나가게 되었답니다. 쿠루루는 인형이 있어야 한다는 생각을 하고 인형을 찾으려고 하지만 저런! 그 동안 인형의 일을 까맣게 잊어버리고 있었군요. 게다가 크레아는 이번에 따로 출전한다나요? 이를 어째!

일단 마을 상점에서 미스 마알 왕국 콘테스트의 접수를 한 콜넷은 인형들의 도움이 있어야 우승할 수 있다고 생각하고 오렌지 마을(オレンジ村)할아버지(콜넷의 할아버지이지만 쿠루루는 증조 할아버지에서 '증조'를 빼고 부른다)의 집에 갔습니다. 그런데 할아버지는 인형들이 갑자기 사라졌다고 하시는 거예요. 낙담한 쿠루루. 마을을 나서 힘없이 걸어가는 쿠루루일행에 앞에 인형 쿠루루가 가는 것 아니겠어요? 그래서 쿠루루 일행은 인형 쿠루루가 간 길로 쫓아 가기로 했습니다. 걸어가던 쿠루루일행은 쿠루루의 인형인 레젬과 코로를 만나게 되었어요. 그런데 그 아이들이 쿠루루에게 덤벼드는 게 아니겠어요?

보스 어린 레젬(子レジエム), 코로(コロ)

확실히 말해 그렇게 위협이 되지 않아요. 여러분은 전 시나리오인 엄마를 찾아서를 클리어하신 거잖아요? 그 때의 보스전보다 훨씬 쉬우니 걱정할 필요는 전혀 없답니다. 체로의 도움을 얻으면 쉽게 이길 수 있을 거예요.

쿠루루 : 뭐였지? 지금 것은? …환상?
크레아 : …인형들이 쿠루루를 습격하다니 믿을 수 없어.
체로 : 누군가에게 조종당한 건가…. 아니 그럴 리 없지 인형들을 조종할 수 있는 것은 고대인의 피를 이은 쿠루루와 나와 콜넷왕비…. 그리고 천국에 있는 세리정도 뿐….

쿠루루일행은 진실을 알기 위해서 동굴의 안으로 들어가게 됩니다. 동굴 안은 여러 가지 아이템이 있는데다 적들도 강하니 미스 마알 콘테스트의 준비를 하기에는 안성맞춤일 거예요(레벨을 올리라는 거예요). 안을 조사하던 쿠루루는 애그맨 삼형제인 빌리, 테리, 테루를 만나게 된답니다. 그런데 에그맨 삼형제는 쿠루루가 자신들을 이용만 하고 버려 두었다며 공격하는 게 아니겠어요?

이 얼굴이 원한을 품은 얼굴로 보이시는 분 손을!

보스 : 애그맨 삼형제

삼형제니까 뭔가 다른 공격이나 무서운 뭔가가(거기! 제트스트림 어택을 생각하시면 안돼요!) 있으리라고 생각하신 분들에게는 대단히 죄송하지만 상당히 약하니 걱정 없이 싸우시면 된답니다. 힘내세요!

이번에도 아까와 같이 에그맨 삼형제가 사라져버리고 만답니다. 그래서 안으로 계속 들어간 쿠루루일행은 쿠루루의 인형들과 같이 있는 한 여성을 만나게 되었습니다.

체로 : 세리?
쿠루루 : 세리할머니? 어째서 할머니가 내 인형을?
세리 : 내꺼라구? 지금까지 열심히 도와주었는데 필요가 없다고 획하고 버려버리고 '내 거' 라고 말할 자격이 있다고 생각하니?
쿠루루 : 버리다니…!! 나 그런 생각은…!!
세리 : 변명은 보기 안 좋아요. 쿠루루. 불쌍한 인형들…. 쿠루루 대신에 내가 유용하게 이용해 주겠어요. 자아, 쿠루루. 인형과 노는 거예요. 냐아아아아아아아아!

본성을 드러내는 가짜 세리 소마왕

보스 : 소마왕

소마왕은 쿠루루의 인형들을 모두 데리고 온답니다. 그러니까 조금은 불리한 싸움이 되지요. 일단은 체로에게 도움을 받아서 하나 하나씩 줄이는 방법을 택하는 게 좋겠어요. 좋은일인지 나쁜 일인지 잘라 말하진 어렵지만 쿠루루의 인형들은 그다지 강하지 않으니까 어렵지는 않을 거예요. 그리고 소마왕도 그렇게 강하지 않으니 걱정하지 않아도 되겠지요?

소마왕 : 인형들을 조종하는데 정신이 팔려서 너희 같은 꼬맹이들에게 당해버리다니…, 너무 얕보았던 모양이군. 나~
소마왕 : 하지만 이걸로 이겼다고 생각하지 마라…. 진정한 공포는 지금부터다…(소마왕은 진짜 힘을 끌어내려고 한다). 받아봐라! 나의 징벌의 번개를!
체로 : 엎드려, 쿠루루!

번개를 쓰는 건 좋은데 물위에서 쓴다면…

체로는 호수위로 칼을 던졌고 그 바람에 번개가 칼에 떨어져서 소마왕은 맛있게 튀겨져서 사라져 버리고 말았습니다.

쿠루루 : 위, 위험했다. 고마워!
쿠루루 : …하지만 검을 피뢰침 대신으로 쓴다는 생각을 하다니 역시 내 미래의 남편이네♡
체로 : (부끄러워하며) 그, 그것보다 인형들이…,

쿠루루는 그제서야 인형들에게 눈이 갔습니다. 하지만 인형들은 자기들은 필요 없으니까 팽개쳐 버린 거라면서 쿠루루를 믿으려 하지 않는군요.

쿠루루 : …으응. 그래 너희들이 말하는 대로야. 나, 체로와 결혼하는데 만 정신이 팔려서 너희들의 일은 잊어버리고 말았어. 그런데 자신이 곤란할 때만 도와달라니…그런 거 정말 멋대로지…미안해.
테리 : ……흐흥…! 그런 걸로는 용서할 수 없어! 용서받고 싶거든 우리랑 두 가지 약속을 해!
쿠루루 : 으, 으응! 약속할게!
테리 : 좋아! 첫째는 우리들 인형을 소중히 할 것. 하루 한번은 말을 걸어 달라구. 우리들은 보통의 인간들과는 이야기를 할 수가 없어서, 그…쓸쓸하단 말이야!
테리 : 또 하나는…다시 한번 쿠루루의 나팔소리를 들려줘.

다른 인형들도 쿠루루의 나팔소리를 원하기 시작했습니다. 그들에게 있어서 쿠루루의 나팔소리는 원천이었으니까요. 인형들은 쿠루루의 나팔소리를 듣고 몸과 마음의 상처가 다 나아버렸습니다.

인형들이 동료가 되었고 체로는 검을 챙겼다

테리 : 쿠루루…. 우리들과의 약속 꼭 지키라구!
크레아 : (우리들은 인형들의 말을 들을 수 없어…하지만 그들의 기분만은 전해와. 그들은 쿠루루와 떨어지는 것이 무서웠던 거야. 그 기분 아주 잘 알 수 있어. 나는 말이야…)
체로 : 그러고 보니 곧 콘테스트가 시작할 시간 아니니?
쿠루루 : 앗! 그렇지! 서두르지 않으면!

지하수로

오렌지 마을의 묘지에 숨겨진 곳으로 스토리진행에는 전혀 상관이 없는 던전입니다. 하지만 쿠루루가 시간이 없다고 보채더라도 전혀 상관이 없으니 콘테스트와 앞으로의 모험을 위해서라도 이곳은 한 번 들려보기를 권한답니다. 이 곳의 적들은 레벨이 15정도가 되지 않으면 뚫고 지나가기 힘들지만 여기서 제대로 레벨만 올린다면 앞으로의 진행은 상당히 편해지게 된답니다. 이 곳에서 명계의 문이라는 곳으로 가면 쿨넷의 어머니가 봉인해 놓은 '섀도우 오브 뷰티'를 아르바이트(…)나온 냥코들이 지키고 있는데 이걸 쿠루루가 가지고 있으면 나팔을 이용한 회복마법의 위력이 두 배가 되므로 얻어두는 것도 좋겠지요? 그리고 인형들을 다시 찾은 후에 할아버지에게 가면 사포티움과 겐키티움을 얻을 수 있답니다.

이 녀석이 어디 있는지 모른다는 뻔한 소리를 하는 바람에 알아차리고 말았다

위의 사진에서 갈 수 있게 된 길에서 레버를 얻어서 이 곳에서 사용한다

생존정신이 투철한 냥코들(물고기에 눈이 멀어서…) 지면 자기보다 강한 자들에게 빼앗겼다면 쿨넷도 용서할 거라며 자기변호를 하는…

이제 성으로 돌아가면 예전에는 들어갈 수 없었던 콘테스트 회장으로 들어갈 수 있답니다. 안으로 들어가서 사회자씨에게 말을 걸면 드디어 미스 마알왕국 콘테스트가 시작됩니다!

사회자 : 간다! 이것이 미스 마알 콘테스트에 출현하는 강자들이다! (에트와르가 걸어나온다)용모단정!!, 두뇌명석!!, 방약무인!!! 그리고 미스 마알왕국 콘테스트 연속 우승자 자타공인의 슈퍼 부자. 로젠켄 상회의 회장인 에트와르 로젠켄(에트와르 들어가고 소니아가 나온다)
사회자 : 아름다운 장미엔 가시가 있다. 마알왕국에 핀 장미의 바퀴. 근위기사 대장. 소니아 브란제스 제오라이트(소니아 들어간다. 이어서 나오는 마죠리)
사회자 : 방년 1509세!! 마알왕국에 피어나는 악의 꽃. 역사교과서에도 등장하는 사상최강의 마녀 마죠리!!(마죠리가 들어가고)
사회자 : 마죠리에게서 젊은 날의 왕을 구해낸 모험담은 후세까지 전해질 것이다! 마알왕국 왕비 쿨넷 마알!(쿨넷 들어가고 크레아가 나온다)
사회자 : 천사의 얼굴과 악마의 전투력을 가진 소녀. 에트와르 로젠켄의 외동딸 크레아틀 로젠켄. (크레아 들어가고 쿠루루가 나온다)
사회자 : 좋아하는 단어는 행동력. 아버지 페르디난도에게 결혼을 인정받기 위해 우승을 위해 힘냅니다! 마알 왕국 왕녀. 쿠루세일 세리 마알 Q (쿠루루 들어가고 그 옆에 있는 사람이 나오려는 순간)
사회자 : …시간 관계상 그 외에 출석자의 소개는 생략하기로 하겠습니다.
쿠루루 : 뭔가 훌륭한 멘트가 다 모여있네…. '미스 마알왕국 콘테스트'라면서 결혼한 사람도 있고 1000살이 넘어간 사람도 있고…. 뭔가 엉망진창….

충격 먹는 잘린 인물. 필자는 이렇게 겁없이 소개하는 사회자가 더 신기했다

그리고 사회자는 이 경기는 특설회장에서 벌어진다고 말해줍니다. 가다가 적이 나오면 그 적을 이기고 다음 길로 가는 형식의 길인 것입니다.

쿠루루 : 특설회장까지 만들다니…아빠는 도대체 뭘 생각하고 있는 거야?

이제 사회자에게 말을 걸면 토너먼트가 시작됩니다. 크레아는 따로 참가하기 때문에 헤어지려고 하는 군요.

크레아 : 쿠루루, 여기서 헤어지는 거네.
쿠루루 : 응 고마워. 크레아.
크레아 : ……
체로 : .왜 그러는 거야? 크레아?
쿠루루 : 아니 아무것도 아니야.
쿠루루 : 어째서지? 크레아? 기운이 없는 것 같아.
체로 : ….

그리고 왼쪽에 있는 문으로 들어가서 길을 쭉 따라 가보면 갑자기 솔바레프 아저씨가 하늘에서 떨어집니다. 그리고 나타나는 지오장군. 지오장군은 자신을 이겨야 이 곳을 지나 갈 수 있다고 하는 군요.

보스 : 지오장군, 솔바레프

지오 할아버지와 솔바레프 아저씨와의 싸움입니다만 슬프게도 전혀 강하지가 않네요. 물론 지하수도를 통과했을 경우의 일이지만요. 가볍게 싸우시면 된답니다.

지오 : 훌륭합니다. 공주님!! 여기까지 성장하다니…. 지오 할아범은…. 지오할아범은 감동하고 말았습니다!!
솔바레프 : 우리들이라도 좋다면 힘이 되어 드리겠습니다!!
쿠루루 : 힘이 되는 게 아니라 두 사람 다 눈에 띄기만 하는 거 아니야…?

이리하여 지오 할아버지와 솔바레프 아저씨와 같이 가게 된 쿠루루는 안 쪽에서 소니아와 랜디를 만나게 된답니다.

소니아 : ….
랜디 : 갑자기 우리가 상대라니 놀랐겠군요 공주님. 하지만 오늘만큼은 봐 드리지 않겠어요. 결혼자금을 위해!! 각오하세요 공주님!!

소니아와 랜디

보스 : 소니아, 랜디

여러분들의 기대와는 달리 전혀 강하지가 않답니다. 앞에서 지오 할아버지와 싸웠을 때랑 똑같은 상황이지요. 편안히 싸워주시면 된답니다.

소니아 : 축하드립니다. 공주님. 이렇게 까지 강하다니요.
쿠루루 : 소니아.
소니아 : 드릴 말씀이 없습니다. 공주님. 사실은…우리들 우승하면 100만 이노티움을 준다고 임금님께서 말씀하셔서 출장하게 되었습니다.
쿠루루 : 엣? 아버지가!?
랜디 : 죄송합니다. 공주님 다 제가 부족한 탓입니다. 소니아는 할 생각이 없었는데 제가 결혼자금을 위해서라며 강제로….
소니아 : 하지만 다행입니다. 공주님의 행복을 방해해 가며 까지 돈이 필요한 거라고는 생각하지 않습니다. 우리들은 공주님의 행복을 본 이후에 결혼하기로 하지요.

그러니까 넌 뭘 해서 얼굴이 그 꼴이냐구!

이리하여 소니아와 랜디도 동료가 되어주었답니다.

쿠루루 : (그렇다고는 해도…아빠는 이노티움까지 써 가면서 방해를 하다니…용서할 수 없어!)
다시 앞으로 나아가는 쿠루루 일행. 그들의 앞에 이번엔 마죠리일가가 나타났군요.
마죠리 : 호~호호호호호홋!! 마죠리 일가 등장!!
쿠루루 : 설마 너희들도 아빠에게 부탁 받아서?
마죠리 : 엉? 무슨 소리야? 나는 단지 시간 죽이기로 출장한 것 뿐이야.
쿠루루 : (식은땀을 흘리며) …시간 죽이기로 나오지 말라구. 이 쪽은 인생이 걸려 있으니까….
마죠리 : 호오홋홋홋홋!! 갑니다. 호박공주! 이 날을 위해 특훈한 기술을 보여주지!
가오 : 오오오오오오!! 간다!! 근성!!
크로우디아 : 하앗! 휘황찬란하게 빛나는 내!! 이 목숨 불타 없어지더라도!!
마오 : 어때나~! 궁극 사신합체. 마죠리 일가 스페셜다냐~!!
쿠루루 : 아앗! 뭔가 굉장할 것 같아!! (잠깐 바라보고 있다가) 아…연기….

그리고 스페셜을 펼치는 마죠리 일가

마죠리 : 붓, 후후후….

쿠루루 : ….
체로 : ….
냥코 : 또 실패다 냐. 콤비네이션이라는 게 전혀 되어있지 않다 냐.
마죠리 : 꽤 하는 군 호박공주. 우리들에게 이 정도의 대미지를 입히다니 굉장한 실력이다.
쿠루루 : (질린 표정으로)아니 아직 아무 것도 하지 않았어.
마죠리 : (화를 내며)하지만, 잘난 척 하지마! 승부는 이제부터니까! 각오해!

보스 : 마죠리일가

일단 먼저 노려야 할 것은 회복역인 마오이고 그 다음은 전체 공격이 가능한 가오이지요. 그 다음에는 크로우디아와 마죠리를 치면 된답니다. 약간은 강하지만 그렇다고는 해도 무난히 이길 수 있을 테니 힘을 내세요.

마죠리 : 우연이라고 해도 우리를 이기다니…이 답례는 언젠가 갚아 줄 테니까!
마오 :냐하하하! 즐거웠다냐. 또 놀자냐.
가오 : 하하하하. 덕분에 땀 잘 흘렸다! 또 만나자!
클로우디아 : 아디오스. 공주님. 당신의 무운을 어디서라도 빌어 드리리다.
냥코 : 주인님을 보좌하는 것도 큰일이다냐. 누군지 몰라도. 이런 콘테스트의 초대장을 보내다니냐. 큰 폐해다냐(가버리는 냥코들).
체로 : 초대장?
쿠루루 : …설마 초대장을? 아빠가? 아빠가 그 녀석들을 부른 거야?
체로 : 아니 무작정 의심하는 건 좋지 않아. 네 아빠잖아?
쿠루루 : …응. 그래. 고마워 체로.
체로 : (부끄러워하며)그, 그래.
쿠루루 : …그래도 재네들이 바보라서 살았어.
체로 : 그래, 일단은 바보에게 감사하자구.

쿠루루 : 응 바보에게 감사♡

그리고 쿠루루일행은 다시 앞으로 나아갔습니다. 그런 그들 앞에 나타난 것은 바로 에트와르 아줌마.

에트와르 : …미안하게 됐어. 쿠루루. 나 쿠루루가 행복하게 되기를 마음 속으로 빌고 있었는데…. 이런 잔혹한 운명이라니…. 신은 짓궂어….
에트와르 : (갑자기 웃으며) 뭐 그래도 이왕 하는 승부니까 진지하게 하자구! 모미, 하마. 가자!!

보스 : 에트와르, 모미, 하마

뭐라고 해 드리고 싶지만 상당히 약해서 뭐라 할 수가 없군요. 그냥 편하게 싸워주세요.

에트와르 : 후우, 내가 정말 방심하고 말았군. 이렇게 해서 나의 연속우승 기념도 사라졌네(쓸쓸히 돌아가는 에트와르. 이어서 모미와 하마가 다가온다)
모미 : 저런 말씀을 하셔도 사실은 정말은 공주님이 걱정되는 거라구요. 정말 아가씨는 언제가 되어야 솔직하게 될까.
하마 : 그래그래, 게다가 아가씨는 공주님을 위해서 출장을 포기하려고 했었어요. 그런데 임금님께 부탁을 받아서 할 수 없이 출전하게 된 거라구요.
쿠루루 : 에? 정말? 그럼 역시 마죠리들을 이 콘테스트에 부른 것도 아빠가 한일이야…?
체로 : 나는 굉장히 너의 아버님께 미움받고 있나보군.

(쿠루루의 회상)
쿠루루 : 아빠!
페르디난도 : 응? 뭐니? 쿠루루.
쿠루루 : 쿠루루는 어제 크레아라는 아이랑 친구가 되었어요. 그래서요. 이번에 집에 놀러가기로 약속을 했어요. 아빠, 가도 돼요?
페르디난도 : 아마 안 된다고 해도 혼자서 빠져나갈 거잖니?
쿠루루 : 쿠루루, 그런 짓 하지 않아!
페르디난도 : 후훗 좋아 쿠루루. 다녀오거라.
쿠루루 : 정말?
페르디난도 : 단 그 집에 갈 때는 랜디랑 같이 가야 한다?
쿠루루 : 응? 알았어요. 아빠 너무 좋아♡ 나 크면 아빠랑 결혼할 꺼야!
페르디난도 : 하하핫! 그러니! 쿠루루는 나랑 결혼 할 거니! 그거 즐겁겠구나.

(다시 현실)
쿠루루 : (체로가 맘에 안 든다고 그 상냥한 아빠가 이런 짓을 하리라고는 생각하지 않아…어째서예요? 아빠?)

어쨌든 쿠루루는 다음 길로 향하기 시작했습니다. 가기 전에 모미 아저씨에게 말을 걸면 이상한 기(…)회복을 시켜주니까 부탁을 하는 것도 좋겠지요? 그리고 에트와르 아줌마는 그레이트 머신건을 주시니 그것도 받아두세요. 그리고 가다보면 1000이노티움으로 냥코를 동료로 할 수 있답니다. 어찌되었든 계속 가던 쿠루루는 드디어 크레아와 만나게 된답니다. 그런데 크레아는 쿠루루를 넘겨 줄 수 없다며 공격을 하는군요.

보스 : 크레아

잔뜩 걱정하던 크레아와의 싸움이랍니다. 하지만 크레아는 그렇게 강하지 않아요. 걱정 없이 싸우시라구요. 아마 5턴 이상 가지도 않을 거랍니다.

쿠루루 : 괜찮아? 크레아?
크레아 : 오지마!
쿠루루 : 에?
크레아 : 나같이 나쁜 여자는 혼자가 어울려.
쿠루루 : 무슨 말을 하는 거야, 크레아?
크레아 : ….
쿠루루 : 어째서야? 크레아. 나 도대체 모르겠어! 대답해 줘 우리들은 언제나 친구 아니었어?

크레아 : 나는…. 나는 쿠루루와 체로씨가 결혼하는 걸 마음속 어딘가 에서 원하지 않았어! 어렸을 때부터 언제나 함께였던 쿠루루가 눈앞에서 가라져 버린다니…. 안 된다는 걸 알면서도 쿠루루를 체로씨에게 빼앗기는 게 싫었어!
크레아 : 혼자가 되는 게 무서웠어!
쿠루루 : 크레아…. (크레아에게 다가가며) 바보네, 나 어디에도 가지 않아. 체로랑 결혼한다고 해도 우리들의 우정은 변하지 않아. 우리들은 언제나 함께야.
크레아 : 쿠루루, 하지만 나…. (그 때 체로가 다가온다)
체로 : 크레아, 네가 쿠루루를 소중히 생각하는 건 알고있어. 우리들을 방해하려는 것도 알겠어. 하지만 나는…너에게 감사하고 있어. 나는 먼 세계에서 이 세계로 왔지. 혼자가 된 나를 거두어 주신 것은 아크죠 어머니였어. 나는 또 혼자가 되는 것이 싫어서 뭐라도 어머니께서 말씀하시는 대로 했다. 나는 죄를 더해가고 마음을 망가뜨려 갈 뿐…. 그럴 때 쿠루루와 … 크레아 너와 만났지. 너희들과 모험을 하면서 나의 마음은 점차 아물어갔다. 인간으로서의 마음을 되찾는게 가능했다. 덕분에 아크죠 어머니의 진정한 아들이 괴는 것이 가능했어. 너와 쿠루루가 가르쳐 준거야. 인간을 생각하는 마음의 소중함을….
체로 : (활짝 웃으며)고마워 크레아. 나는 너를 아주 소중한 친구로 생각할 수 있어. 그러니 혼자라는 생각은 하지마. 너는 혼자가 아니야. 쿠루루와 …그리고 나와 함께야.

이리하여 쿠루루는 크레아와 화해하게 되었고 크레아는 쿠루루의 동료가 되어 주었습니다. 어느 새인가 뒤에 서 계시던 에트와르 아줌마도 기뻐해 주셨어요. 이제 계속 가면 냥코에게 포포의 눈물이라는 것의 이야기를 듣게 된답니다. 체로는 아크죠가 포포의 눈물에 약하다는 이야기를 해 주지요. 혹시 모르니 포포의 눈물은 얻어두는 게 좋겠지요? 그 냥코 에게 부탁을 하면 바로 돌아갈 수 있답니다. 그리고 앞으로 더 나아가면 아크죠 일가와 만나게 된 답니다.

포포의 눈물은 이 곳에서 포포와 전투를 하면 얻을 수 있다

이번에 주최측의 농간으로 찬조 출연한 아크죠일가

아크죠 : 귀여운 아들의 결혼이 걸려있다고 해서 날아왔다. 그 호박공주에게는 이전에 신세를 졌지만 결혼이라면 별도의 문제다. 다시 한 번 만나서 정말로 아들에게 어울리는가 확인하려고 생각해서 말이지.
아크죠 : (자세를 잡으며) 4년 전에는 병 때문에 졌지만 이번에는 그렇게는 안 돼!

보스 : 아크죠 일가

이 때 포포의 눈물을 얻었다면 체로가 그것을 쓰라고 한답니다. 제대로 고르면(ポポの涙) 아크죠의 힘이 약해지지만 잘못 고르거나 포포의 눈물이 없다면 그대로의 아크죠와 싸우게 된 답니다. 힘이 약해지지 않으면 힘든 전투가 될 터이니 미리 포포의 눈물을 얻어두는 게 좋겠지요? 만약 얻어두었다면 그리 강하지는 않으니 어렵지 않답니다. 이기게 된다면 아크죠는 둘의 결혼을 인정해 준답니다.

제대로 된 선택이 중요하다

냥냥 : 정말 솔직하지 않네. 사실은 '4년 전은 고마웠어' 라고 말하고 싶었던 거 아니었어요?
폰폰 : 어머! 아크죠님은 부끄럼쟁이라니까♡.

아크죠는 쿠루루에게 자신을 어머니라고 부르려거든 이 대회에서 우승하라고 말합니다. 이제 계속 앞으로 나아간 쿠루루는 드디어 아빠와 엄마를 만나게 된답니다.

콜넷 : 드디어 여기까지 왔구나. 쿠루루. 나만 이기면 너의 승리란다.
쿠루루 : 그런 엄마…. 나 엄마랑 싸우는 거….
???? : 그럼 결혼은 인정하지 못한다.

(페르디난도가 나타난다)
쿠루루 : 아버지-!!
페르디난도 : 우리들을 쓰러뜨리고 우승하지 않으면 너희들의 결혼은 인정하지 못해.
쿠루루 : 어째서? 아빠? 어째서 우리들의 방해만 하는 거예요!? 소니아도 마죠리도 모두 아빠가 꾸민 거지요!? 나와 체로의 결혼이 그렇게도 마음에 들지 않는 거예요!?
페르디난도 : ………
페르디난도 : …대답할 필요는 없다.
쿠루루 : ……알았어요! 이제 두 번 다시 아빠라고 부르지 않겠어요. 아빠를 쓰러뜨리고 체로랑 결혼하겠어요!

보스 : 페르디난도, 콜넷

두 사람은 근위기사 다섯을 데리고 온답니다. 근위기사들도 강하지만 페르디난도는 아군 한 사람은 그냥 재울 수 있는 공격을 하는 데다가 콜넷이 회복까지 해 주므로 그냥은 이길 수 없답니다. 열심히 싸우는 수밖에 없겠지요?

이리하여 쿠루루는 아빠를 이기게 된답니다. 그러나 이 시합은 페르디난도가 두 사람이 이 세상을 헤쳐나갈 수 있는지에 대한 시험이었던 것이었습니다. 어쨌든 이리하여 사랑의 시련을 뛰어넘은 두 사람은 결혼하게 되었답니다.

두 사람의 사랑이 영원하길…

3장 냥코가 사라진 날

옛날에 옛날에 마조리 일가라는 나아쁜 마녀들이 살고 있었습니다. 마죠리 일가의 보스로서 세계 제일의 미녀라고 자칭하는 마죠리, 근성으로 뭐라도 해결 해 버리는 근성마법을 사용하는 가오, 아름다운 날개를 가지고 하늘을 마음대로 날아다니는 나르시스트 검사 크로우디아, 그리고 냥코라고 불리는 고양이들의 주인이자 마법사인 먀오.

하느님과 악마조차도 피해 다닐 정도로 악명이 높은 마녀들

이 이야기는 그런 마녀들의 일상에서 벌어진 어느 사건을 그린 이야기 예요.

○버튼 대신 X버튼을 눌러도 게임은 진행된다

심연의 어둠 속에서 암약하는 아름다울 수밖에 없는 마성, 악이라는 과실에 매혹된 금단의 존재, 화려하면서 잔혹하고 요염하면서도 사악한, 그들은 마죠리 일가라고 불려져 아주 옛날부터 포악스럽고 무서운 대상으로 섬기어지고 있었다. 그러한 그런 그녀들에게도 치명적인 결점이 있었으니 그건 바로… 싸잡아 말하자면 몽조리 바보였다는 것이다.

암흑 속에서 몰려 퍼지는 욕망을 찾아서
신들에게 금지되어진 악마의 사육제(謝肉祭)
…중략…
엘로임 엣사임
응답해다오 소원에 답해다오
암흑의 계약, 엘로임 엣사임
…중략…
깊고 화려한 죄악!

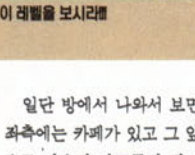
마죠리 : ……
냐오 : 왜, 왜 그러세뇨… 마죠리 님…?
가오 : 허리라도 삔 거 아녀?
마죠리 : 이상해… 뭔가 확실하게 말할 수는 없지만 뭔가가 빠진 듯 한 기분이 드는데…
크로우디아 : 그러고 보니 냥코 들의 모습이 보이지 않네요
마죠리 : 냥코? 아아 어딘가 에서 쥐라도 쫓아 다니겠지 뭐, 언젠 간 들어 올 거야, 근데 그건 그렇고 오늘은 왜 잘 되지 않았을까? 너희들 다시 처음부터 다시 해 봐!

그러나 다음날도 냥코들은 돌아오지 않았어요

가오 : 애구 배고프다 누가 밥 좀 만들어봐

이틀 후
크로우디아 : 응? 방이 지저분해 졌구나, 청소를 해야 할 것 같은데~ 이 크로우디아가 있는 곳은 언제나 아름다워야 하는데~ 누구 방 좀 청소해 줘~
삼일 째
먀오 : 왠지 옷에서 냄새가 나는 것 같다, 그러고 보니 3 일 동안 같은 옷만 입고 있었으니 냄새가 안 날 수가 없자나! 누구 내 옷 좀 빨아 줘~
그리고 1주일 후
아직도 냥코들은 모습을 보이지 않고, 마죠리 일가는 처음으로 궁지에 몰리게 되었어요
마죠리 : 알았냐 너희들! 이건 마죠리 일가가 시작한 지 이래로 제일 큰 위기야! 지금부터 내가 하는 말을 잘 들어! 가오! 너는 식사를 준비해, 크로우디아! 너는 방 청소를, 그리고 먀오! 너는 모두의 옷을 세탁하도록 해!
일동 ………
마죠리 : 뭐지 너희들! 내 결정에 뭐 불만이 있다는 거야!
가오 : 하지만 어떻게 밥 짓는지 모르는디…
크로우디아 : 마찬가지야! 화려하고 아름답고 고귀한 내가 직접 청소 따윌 해 본 적이 있을 것 같아?
먀오 : 미자! 미자! 전~부 냥코들이 하던 일 인걸!
마죠리 : 어쩔 수 없네, 그럼 마지막 수단이다!! 냥코들을 찾아내자! 한 마리 남김 없이 잡아내서 요리에 청소, 세탁 … 기타 등등 여러 가지 몽조리 시켜 버리자!
가오 : 오오!! 불타오르는데!!
크로우디아 : 훗! 재밌겠는걸?
먀오 : 벌줘야지!! 벌줘야지!!

처음 이 게임을 시작할 때부터 캐릭터들의 레벨은 이 게임의 최고를 달린답니다. 덕분에 모든 마법 등을 사용 할 수 있게 되는데 대신 적 캐릭터들의 레벨도 상당히 높아서 아무리 잡어들 이라고 할 지라도 기가 메테오 밤 정도는 예사로 사용하니 주의하세요.

이 레벨을 보시라!!

일단 방에서 나와서 보면 좌측에는 카페가 있고 그 앞으로 나오면 냥코들의 집이 있어요. 카페에 들어가면 앞에 냥코들의 족적을 발견 할 수 있어요. 이 냉장고는 가오의 식량을 저장 해 놓는 냉장고로서 다른 차원과 연결되어 있다고 하네요.

가오 : 앗! 자물통이 열려있구먼! 녀석들 수상하다고 생각했더니만!!!
크로우디아 : 흠 그럼 냥코들의 목적은 고기였단 말인가?
가오 : 하지만 자식들 괜찮을까나? 냉장고 안은 겁나게 넓어서 한 번 길을 잃기라도 하면…
먀오 : 어 어떻게 되는네 냥?
가오 : 큰일나겠지, 역시 먹을 것에 목숨을 거니까 이런 일도 있는 것이제…
먀오 : 야 임마!! 니 이야기하지마!!

냉장고 옆에는 여신상이 있고 그 옆에 있는 자판기에서는 각종 소모성 아이템을 구입 할 수 있어요. 하지만 자판기 주제에 값도 만만치 않네요. 지금 냉장고 안으로 들어가려 하지만 냉장고가 잠겨서 들어 갈 수 없어요. 냉장고의 열쇠는 냥코들의 집안을 조사하면 나와요.

냥코들의 집에서 왼쪽 두 번째 방에 들어가면 '고양이도 알 수 있는 크리스마스 트리 만드는 법' 이라는 책을 발견 할 수 있어요.

마죠리 : '고양이도 알 수 있는 크리스마스 트리 만드는 법…?
먀오 : 크리스마스 트리?
마죠리 : 그러고 보니 내일이 크리스마스였구나?
크로우디아 : 오옷! 크리스마스! 그것은 성스러운 밤!! 뜨거운 연인들의 하일라이트(뜨끔)!!
먀오 : 달코옴한 케이크!
가오 : 토실토실 살 찐 칠면조!!
마죠리 : 난 말이야 가끔씩 너희들을 이끌고 다니는 것이 바보 같다는 생각이 들어…
(책을 보더니)
마죠리 : 어머? 뭔가가 책 사이에 끼워있네
(이차원 냉장고의 열쇠를 찾았다)

게임을 일찍 클리어 해 버리고 싶으면 탑 안을 조사 할 필요는 없지만 탑 안에는 몇 가지 아이템들이 있으며 던전 이라고 할 것까지 없는 곳이기 때문에 헤맬 염려도 없으니 한 번 둘러보기를 권해요(다음에 한 번 다른 사람의 입장에서 들어 올 일이 있으니…). 탑의 최하층에 가면 자신들을 닮은 인형들을 발견할 수 있어요.

오옷! 이것이 소문의 등신대 인형?!

마죠리 : 이것들은 뭐지?
크로우디아 : 우리들의 인형 같군요
먀오 : 근데 이걸 누가 만들었을까?
크로우디아 : 우리들 중에서는 아무도 모른 다면 아마도 냥코들이 만들어 놓은 것이라고 밖에는 생각 할 수 없겠네
먀오 : 뭐할라고?
가오 : 우리들에게 저주를 걸기 위해서 일지도!! 우하하하하!(아무 생각 없이 웃는다)
마죠리 : (혼잣말로) 설마, 요전에 미소년한테 채인 분풀이로 꼬리를 태워 버린 것 때문에 화가 났던 건 아닐까?
크로우디아 : (역시 혼잣말로) 혹시, 모피 코트 만든다고 털을 쬐끔 기부하라고 했다고 한을 품었었나?
먀오 : (역시 혼잣말)마…마오는 나쁜 짓 한 거 없는데…, 가끔씩 부려 먹은 거랑 쬐금 갈군거 뿐인걸! 그것도 다 냥코들과의 커뮤니케이션을 위한 거였는데…
가오 : 응? 나 뭐 이상한 짓 했던가?(사실은 이 녀석이 제일 잔인했다)
마죠리 : 훗 훗 훗 훗! 냥코 녀석들이 우리들에게 저주를 건다니… 그, 그런 일 있을 리 없잖아! 그렇지! 너희들?
크로우디아 : 물론이지요, 나는 언제나 냥코들과의 유대관계를 돈독히 해왔는걸… 안 그래? 먀오?
먀오 : 그, 그럼! 나는 언제나 냥코들 에게 상냥하게 대해 줬는걸!
일동 : 뜨끔
마죠리 : 그 그런 것 보다 어서 냥코들을 찾아 나서자!

이차원 냉장고의 문을 열고 안으로 들어가면 눈으로 덮인 던전이 나오지만 실제로는 던전이라고 할 것까진 없어요(적이 나오니까 던전이라고 편의상 이름을 붙였을 뿐 이예요). 냉장고 안에 들어온 모두는 춥다고 벌벌 떠는데 가오는 하나도 춥지 않다고 하네요. 그 이유는 근성(根性) 때문이라고 하는데…

역시 던전 안에는 우리들에게 레벨 업을 할 수 있게 도와주는 불쌍한 몬스터 들이 많이 있어요. 하지만 이 게임에서는 레벨을 올리는 것이 그다지 중요하지 않기 때문에 게임 진행에 방해만 될 뿐이지요. 던전 이곳 저곳을 돌아다니면 냥코들의 일기를 발견 할 수 있고 지금까지 마죠리 일가가 냥코들을 어떻게 갈구었는 지 상세히 알 수 있답니다.

냥코일기 1

『내일은, …어쩌구저쩌구…나……주인님들을……해 줄 거다냐』
(일기는 젖어있어서 거의 읽을 수 없었다)
크로우디아 : 녀석들은 우리들에게 무엇을 해 주려고 했을까?
가오 : 언제나 갈굼 당했던 복수를 해 주려는 것이 아닐까?

냥코일기 2

『어제, 마오님께서 가슴이 커지는 밥을 지어달라고 하셨다. 이 세상에는 할 수 있는 것과 할 수 없는 것이 있다는 것을 아셨으면 좋겠다 냥~』
크로우디아 : 훗~
가오 : 카하하하하하! 고양이에게 한 소리 들었군
먀오 : 냐냐냐냐!! 웃지말아 냥~!!!(냥코 이누무 시키들, 나중에 뜨거운 맛을 보여주겠어!)

냥코일기 3

『얼마전에 남자에게 채여서 열 받아있던 마죠리님이 내 꼬랑지에 불을 붙이셨다 냥~ 밑의 사람들을 좀 더 소중히 여기어 주셨으면 좋겠다 냥~』
가오 : 좀 심한데
크로우디아 : 냥코들이 집을 나간 건 다 마죠리님 때문이군요
먀오 : 마죠리님이 나빴어~♪ 마죠리님이 나빴어~♪

냥코일기 4

『크로우디아님께서 털을 뽑아가서 추위가 뼈 속까지 스며든다 냐~』
먀오 : 크로우디아!!!
크로우디아 : 아…아니야! 코트를 만들려고 아주 쬐끔 받았을 뿐이야!! 그리고 답례로 생선 통조림을 선물했으니까 화나지 않았을 꺼야!

냥코일기 5

『오늘은 가오님께서 지상 100미터부터 떨어져도 죽지 않는 특훈을 시키셨다 냥~, 내일은 물 속에서 24시간 있어도 죽지 않는 특훈을 시키실 듯 하다, 이러다가 며칠 안 있으면 남아나지 않을 것이다 냥!』

가오 : 노력! 용기!! 그리고 근성!! 음~ 감동적인 말이다

냥코들의 일기가 있는 부근에서는 냥코들이 위기에 처한 모습을 볼 수 있고 냥코들을 위해 전투에 돌입하게 되고 이런 전투는 모두 3번 있답니다. 각 캐릭터들의 능력을 잘 생각해서 마법을 사용하면 충분히 이길 수 있는 전투랍니다(전투에서이기면 냥코들이 파티로 참여하게 된답니다).

전투1

냥코 : 우, 우리들은 마죠리 일가의 냥코들이다냐! 우리를 괴롭혔다간 주인님께서 가만히 있지 않으실꺼다냐! 그, 그러니까 우리들을 먹거나 하면 안된다냐!

몬스터 : 모후! 모후모후!
냥코 : 냐? 알아준거냐?
몬스터 : 모후! 모후모후!
냥코 : 냐하하하하! 알아주어서 다행이다냐! 말이 통하지 않더라도 마음이 통하면 알아주는 것이다냐!

하지만 몬스터들은 냥코들을 잡아 먹으려고 하네요. 그때 마죠리 일가가 등장하고 먀오가 마법으로 몬스터들을 태워 버리려 하지만 조준이 잘못 되어서 냥코들이 수난을 당하게 되고 전투에 돌입하게 되네요

전투 승리 후

냥코들 : 냐~ 주인님! 무서웠어요!
먀오 : 야 이 녀석들아! 왜 먀오에게 아무런 말도 없이 사라진 거냐!
냥코들 : 그…그건~냐
마죠리 : (상냥한 표정으로)…이젠 됐으니까 남은 냥코들이나 어서 찾도록 하자! 사정은 나중에 천천히 듣기로 하고… (표정을 바꾸며) 알 · 것 · 냐!! 이 놈들아!!
냥코들 : 알, 알겠습니다냐!

(심심하면 파티 구성 때 냥코들의 이름을 주의 깊게 보세요. 네이밍 센스가 걸작이랍니다!)

전투2

냥코1 : 앗! 이건 어떨까냐~?
냥코2 : 좋은 것 같은데~ 그거라면 마죠리 님들도……
그때 갑자기 몬스터들이 등장하고 뒤로 슬금슬금 밀리던 냥코들 중 한 냥코가 절벽에서 떨어집니다
냥코1 : …떨어졌다냐!!! 어쩌지냐? 도와주러 갈까냐?
냥코2 : 걱정할 필요 없다냐! 얼마 안 있다가 다음엔 우리들이 떨어질 차례니까 냐~
냥코1 : 그렇구냐~

근데 밑에서 떨어졌던 냥코를 크로우디아가 안고 올라옵니다.

냥코들 : 크로우디아님!!
크로우디아 : 훗, 잊고 있었니?
나의 이름을 부를 때는 언제나 '아름다운'을 붙여야 하는 것을?
마죠리 : 홋홋홋! 잘했다 크로우디아! 나이스 타이밍이었어! 너희들도 좀 크로우디아를 본받아서…… 응?(뒤를 돌아봅니다)
마죠리 : …야 이 잣새!
가오 : 다 만들었다!!
먀오 : 역시 눈이라면 눈사람이지 냐♥!

전투 승리후

냥코들 : 우에에엥! 무서웠어요! 냐~
마죠리 : 다른 냥코들은 어디 있지?
냥코1 : 몰라요 냥~, 다른 냥코들과는 도중에 헤어졌어요 냥~
마죠리 : 정말이지! 도대체 어디까지 속을 썩여야 기분이 좋아지겠니!!
냥코들 : 잘못했어요 냥!!

전투3

냥코들 : 냥냥냥~♪
(어머나! 즐겁게 뭔가를 하려고 하는 냥코들이 괴물들을 보고 도망치네요. 그때 마죠리 일가가 등장합니다)
가오 : 너희들 왜 그래! 언제나 말했잖아! 아무리 강한 적이 상대해 오더라도 도망치지 말라고 말이야. 도망치면 그걸로 포기하는 거야!
가오 : 힘들어도 괴롭더라도 이를 악물고 일어서는 거야! 누구를 위해서냐! 바로 자신을 위해서!! 그것이 바로 근성이야! 지금 내가 시범을 보여주지!! 가안다!! 근~성!!!

이 말을 남긴 가오는 근성을 내어서 적들에게 돌진합니다. 하지만 근성이 너무 과했는지 눈발에 거꾸로 박혀 버립니다.

먀오 : 저런 바보 지금가지 본 적 없어 냥~

전투 종료 후

냥코들 : 주인니임~!!
마죠리 : 너희들!! 어째서 이런 곳에 숨어있는 것이지?
먀오 : 그래! 너희들이 갑자기 사라져 버리니까 먀오는……! 먀오는…
냥코1 : 어떻게 되었는데요?
먀오 : 아 아무 것도 아니야 냥~ 너희들 나중에 전부다 벌줄꺼다냥!!

나머지 냥코들을 찾으러 떠나기 전에 일단 냉장고 밖으로 나가는 곳 오른쪽에 있는 얼음 기둥을 조사하면 브렌디를 얻을 수 있습니다. 이 브렌디는 추운 곳에서 길을 헤매는 사람들에게 힘과 용기를 주는 술이라고 합니다. 세인트 버나드라는 개도 목에 있는 통에 바로 이 브렌디를 넣어 가지고 다닌답니다. 냉장고 출구 오른쪽으로 계속 가다보면 얼음이 갈라진 틈이 있는데 이 앞에서 먀오가 저편에서 냥코들의 냄새가 난다고 하네요. 근데 이 갈라진 틈을 어떻게 건너갈까요?

브렌디를 먹으면 SP와 HP가 대폭 상승하는 효과가 있다

이렇게 건너간다

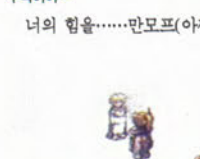
가오 : 카하하하하!! 힘내라 냥코들이여!!! 근성이다 근성!!!
냥코 : 헥 헥! 무거웠어요 냥~근데 마죠리님이 제일 무거웠어요. 다이어트좀 하세요 냥!

마죠리 : 뭐라구 다이어트라구! 이 박력의 바디를 뭘로 보고 하는 소리지!
가오 : 박력 바디였다구? 바보 바디 아니었어?
크로우디아 : 오오, 무식이라는 건 무서운 것이구나
먀오 : 그냥 처진 가슴인 주제에 냥
마죠리 : 다 들렸어!! 이 녀석들!!!

그때 어디선가 마죠리를 부르는 소리가 들립니다.

??? : 마죠리…
마죠리 : 음? 이 목소리는? 설마

모두들 소리가 나는 곳으로 눈을 돌리니 그곳에는 한 미소년이 서 있었습니다.

마죠리 : 킬… 킬디어?? 그런……! 그 사람은 이제 이 세상에는……! 아니야! 꿈이던 환상이던 도깨비던 간에 상관없어!! 다시 한 번 꼭 만나고 싶었어!!!
가오 : 응? 저 아저씨 누구지?
크로우디아 : 혹시 옛날에 채였던 남자 아닐까?
먀오 : 그런가 냥? 근데 평소와는 약간 분위기가 틀린걸?
마죠리 : 아아 킬디어!! 얼마나 만나고 싶었던가……!!
킬디어 : 나도 만나고 싶었어 마죠리…… 나 요즘 상당히 힘들어 그러니 부탁이야…

너의 힘을……만모프(아까 싸웠던 괴물들)를 쓰러트릴 정도로 강대한 에네르기를……나에게 줘!!

이 말을 넘기고 킬디어라는 청년은 갑자기 괴성을 지르더니 소마왕으로 변신합니다.

그렇다. 옛날에 자기를 찬 사람이 등장하는 건 필시 꿍꿍이나 목적이 있어서이다

보스전 소마왕

이쪽의 레벨이 높은 만큼 소마왕의 레벨도 상당히 높습니다. 필살기는 기본으로 등장하지요. 일단 소마왕 앞에 있는 메탈 젤리녀석들을 먼저 집중적으로 공격 한 후에 그 다음에 아까 입수한 아이템인 브렌디로 HP와 SP를 회복 한 후에 천천히 필살기 위주로 그리고 먀오의 회복 마법을 적절히 사용해서 싸우면 별 탈 없이 이길 수 있답니다

소마왕 : 나 외에 이런 힘을 가진 녀석이 있을 줄이야… 놀랐도다… 냐!
소마왕 : 좋도다! 너희들을 이 공포의 대마왕의 부하로……
(하지만 소마왕이 말을 마치기 전에 가오가 소마왕을 방망이로 날려버리는군요 - 착한 어린이는 따라하지 마세요)
먀오 : 장외다 냥~!
가오 : 저 녀석 뭐였지?
마죠리 : ……
크로우디아 : 마죠리님, 지금 저건 도대체……?
먀오 : 킬디어는 누구였어요?
마죠리 : 킬디어는 나의 ………아니야, 지나간 일이지……

내일은 홈런이다[明日はホームランだ]

한편 다른 냥코들은 어떻게 되었을까요?
냥코1 : 덜덜덜……춥다냐~
냥코2 : 우리들 어떻게 되는 걸까?
냥코3 : 주인님들은 지금 뭐하고 계실까?
마죠리 : 여기 있단다
냥코들 : 주인니~임
마죠리 : 찾았었잖니, 너희들. 자. 돌아가서 어찌된 건지 천천히 이야기나 들려다오
그래서 냥코들을 모두 찾아서 성으로 돌아왔답니다.
마죠리 : 아무 말도 하지 않으면 모르잖니! 왜 갑자기 사라져 버렸었지? 똑바로 설명 해 봐
냥코1 : 그 그거는 냥~

서로 누가 이야기를 할 것인지 질질 끄는 냥코들에게 마죠리가 화를 내자 한 냥코가 용기를 내어서 이야기하는군요. 왜 그랬는지 들어볼까요?

냥코 : 사 사실은 냐… 냥코들 언제나 신세지는 주인님들을 위해서 크리스마스 파티를 열려고 했었어요 냥…
마죠리 : 크리스마스 파티? 우리들을 위해서?
냥코 : 파티 재료를 모으기 위해 가오님의 냉장고에 들어갔는데 모두 길을 잃었어요. 냥코들은 뭘 해도 제대로 하는 게 없는 건가요 냥? 정의의 사자랑 싸워도 언제나 지기만 하고, 인간들에게 못된 짓을 하려고 해도 언제나 실패하고… 냥코들, 주인님들에게 사랑 받고 싶었는데 맨 날 폐만 끼치고 역시 냥코 들은 안 되는 건가요 냥…? 주인님…미안해요. 냥~
마죠리 : 바보로구나, 사 과 해야 할 건 우리들인걸~
클로우디아 : 이번에 깊이 느꼈어…
가오 : 너희들의 소중함을
먀오 : 역시 모두가 모여야 진정한 마죠리 일가인걸…
마죠리 : 그래, 너희들은 안되는 냥코들이 아니야, 훌륭한 냥코인 걸! 고마워, 이제부터도 마죠리 일가를 지탱해 줘
냥코들 : 주인니임…

그리고 크리스마스 밤에
마죠리 : 크리스마스라니 몇 백 년만이지? 검소한 성격의 나에게는 이런 화려한 건 어울리지 않아서 말이야…하지만 뭐 오늘은 냥코들을 봐줘서 즐겨 줄까나?

여기 저기 돌아다니면서 모든 냥코들에게 말을 걸고 난 후 창밖을 바라보고 있는 냥코에게 말을 걸면 냥코가 밖에 눈이 온다고 하네요

마오 : 내! 아름답다 냥…
크로우디아 : 근사해요…! 이렇게 환상적인 밤이라니!
가오 : 가끔씩 이런 것도 나쁘진 않은걸
냥코 : 주인님
마죠리 : 응?
냥코 : 메리 크리스마스 냥~
마죠리 : 응, 메리 크리스마스
마죠리 : 너희들 맨날 하는 그거 준비되었겠지?
냥코 : 네~ 나~

암흑 속에서 울려 퍼지는 욕망을 찾아서
신들에게 금지되어진 악마의 사육제(謝肉祭)
성스러운 의식 마녀의 연회
피에 굶주린 제단에 제물을 바쳐
배덕의 존함을 불러 신비의 마녀집회
검고 사악한 사랑의 불꽃이여
우리에게 힘을 (우리에게 힘을) 다오
엘로임 엣사임
응답해다오 소원에 답해다오
암흑의 계약, 엘로임 엣사임
사바트 사바트 유혹의
사바트 사바트 달콤한 사과
사바트 사바트 먹는 자
노래해라 춤춰라 축복있으라
사바트 사바트 저주받은
사바트 사바트 죽음의 찬미가
사바트 사바트 노래하는자
절대로 뉘우침 없는 금지 높은 타천사
깊고 화려한 죄악!

마죠리 : 아~잉! 바로 이거야! 역시 이렇게 해야지!

4장 사랑을 위해서 고양이는 투쟁한다!!

시대를 암흑의 역사로 이끄는 사악한 그림자, 헤매는 어린양을 암흑으로 이끄는 달콤한 목소리, 불쌍한 죄인이여!, 흘린 눈물에는 신벌(神罰)이 내리겠지, 심판의 날은 가까워온다

빼꼬냥 : 뽀꼬냥? 뽀꼬냥 어디있느냥
뽀꼬냥 : 여기야 빼꼬냥
빼고냥 : 어머냥 그런 곳에 있었자나! 자 집에 돌아가자
뽀꼬냥 : 그럴 수 없어
빼꼬냥 : 응? 어째서 양!
뽀꼬냥 : 빼꼬냥, 내 모습을 봐, 오늘부터 나는 마조리 일가의 마오님에게 충성을 하기로 한 냥코가 되었어 냥, 너는 그 라이벌인 아크죠일가의 냥냥님에게 충성하기로 한 냥시인걸 냥 그러니까 이제 더 이상 만날 수 없어 냥

빼꼬냥 : 그 그런! 우리들은 친구자나! 결혼 약속 했자나! 근데 왜!
뽀꼬냥 : 나도 괴로워, 냥 하지만 이루어질 수 없는 사랑이양, 이제 가봐야 해, 잘 있어 빼꼬냥~
빼꼬냥 : 기다려 뽀꼬냥!
빼꼬냥 : (잠꼬대)뽀꼬냥~ 뽀꼬냥?
냥시1 : 일어나 빼꼬냥! 오늘은 아쿠죠님이 중대한 발표를 할 것 같아. 지각하면 벌 받을 거야
빼꼬냥 : 꿈인가냥, 뽀꼬냥 지금 뭐 하고 있을까냥? 이루어질 수 없는 사랑인가 냥

자, 악몽에서 깬 우리의 빼꼬냥은 아쿠죠님의 발표를 들으러 가기 전에 책상위에서 반짝이는 뽀꼬냥이 준 소중한 선물인 '사랑의 펜던트'를 챙겨서 방밖으로 나섭니다. 접견실은 이 아공성의 제일 꼭대기에 있답니다. 냥시 타운에서 나와서 오른쪽으로 가면 여신상이 있고 또 그 오른쪽 옆에는 이 성의 안내도가 붙어있답니다. 제일 먼저 가야 하는 곳이 접견실이니 주인님들의 방이 있는 곳으로 가서 접견실 위로 올라가는 계단을 걸어 올라갑니다. 근데 계단이 아주 길답니다. 올라가다가 힘들면 계단 시작지점에 있는 냥시에게 말을 걸어보세요. 'はいニャ'를 선택하면 제일 위층으로 냥시가 워프를 시켜준답니다. 하지만 근성 있게 걸어 올라가다가 한 냥시에게 말을 걸면 그 냥시는 근성이 있다고 칭찬해주며 아주 귀한 아이템인 불타오르는 투혼(燃える闘魂)을 선물로 준답니다. 이 아이템을 장착하고 있으면 크리티컬 성공 확률이 높아진답니다.

아크죠 : 모두 모인 것 같구나 오늘은 이 아크죠가 너희들에게 중대한 할 이야기가 있다. …전부터 애타게 찾던 '섀도우 어브 뷰티'를 가지고 있는 자를 알아내었다.
랑랑 : 그게 누구 라는거죠? 아크죠님?
아크죠 : 마죠리지!
빼꼬냥 : 마, 마, 마, 마죠리 라고 냥!?
아크죠 : 그래, 그래서 이번의 상대는 마죠리 일가다. 녀석들은 밑도 끝도 없이 바보고, 멍청이고, 띨띨하고 어리버리 하지…만, 어째서인지 얕볼 수는 없어!
아크죠 : 너희들 알겠지!? 그 어떤 비겁한 수단을 사용하든 상관없어!! 이용 할 수 있는 것들은 모두 이용하도록 해라! 알고있는 모든 못된 지식을 풀로 활용하는 거야! 목적을 위해서라면 수단은 상관없는 거야! 마죠리 일가의 녀석들을 죽여도 상관없어!! 어떤 일이 있더라도 마죠리 에게서 '섀도우 어브 뷰티'를 빼앗아내는 거다!! 그리고 나에게 영원한 젊음을!! 아하하하하!!!
랑랑 : 아크죠님은 정말이지 이 세상에서 둘도 없는 악녀로구나
폰폰 : 정마알, 악역의 귀감이라니깐, 왠지 떨려오는데~♥
냥냥 : … 동경하게 되는걸, 키히히히히

모두가 나가고 빼꼬냥은 앞으로 마죠리 일가를 상대하려면 사랑하는 뽀꼬냥도 다칠 수 있다는 생각에 사로잡히고 이제 어떻게 해야 그것을 막을 수 있을지 고민하기 시작합니다. 하지만 일개 쫄따구 냥시인 빼꼬냥이 어떻게 할 수 있는 방법이 있을까요? 냥시타운으로 돌아가면 냥시들이 모여있습니다.

빼꼬냥 : 모두들 모여서 뭐하고 있는 거야 냥
냥시1 : 랑랑님께서 부르셔서 모여있는거야 냥, 아마도 이번 아크죠님의 생일 파티에 관한 이야기를 하실 것 같아냥, 아크죠님이 없으실 때 만나는 거야 냥~♪
빼꼬냥 : (뭔가를 깨달은 듯이) 아크죠님이 … 없으실 때? ……
냥시1 : 빼꼬냥, 왜 그래?
빼꼬냥 : (혼잣말로) 만약, 만약에 말이지, 아크죠님이 없어진다면…그러면… 소중한 뽀꼬냥과 싸우지 않아도 되는 거야 냥! ……*(생각 끝에) 암살이야! 냥

이런 부하들이 있다

빼꼬냥 : (마음속으로)아크죠님을 암살해서 이 세상에서 없애버리는 거야, 그것밖엔 없어 냥, 하지만 빼꼬냥이 그런 짓을 할 수 있을까냥? 아니야, 약해지면 안 돼 냥! 이건 사랑을 위해서야! 냥 '여자는 행동력' 이라고 누군가도 이야기 했었잖아 냥! 이룰 수 없는 사랑은 없는 거야 냥! 빼꼬냥도 열심히 해볼 꺼야 냥!!

좋아하는 고양이를 좋아해 라고 이야기하지 못해냥
어째야 하지? 금지된 사랑
그것은 아주 애절하고 슬픈 이야기
져 버리는 꽃의 숙명
아아 이 사랑이 이루어지는 것이라면
그 어떤 죄를 짓더라도 겁내지 않을텐데
아아 사랑스러운 고양이, 당신의 그 가슴에 안기고 싶어냥
나는 사랑에 사는 나옹이
사랑에 사는 나옹이

냥시1 : 빼꼬냥, 아까부터 혼자 무슨 쇼를 하고 있는 거야 냥!
빼꼬냥 : 나? 모…모두, 아직 여기 있었어? 나하하하하…, 그냥 혼잣말이야, 신경 쓰지 않아도 돼
냥시들 : 대, 대단한 혼잣말인데… 뭐 상관없지만 냥♪

이제 랑랑의 방으로 가 봅시다. 랑랑의 방에 가면 랑랑, 냥냥, 폰폰이 모여서 이번 생일에 대해서 의견을 나누고 있답니다. 어떤 이야기를 나누는지 들어볼까요?
아참, 위로 올라가는 계단을 중심으로 왼쪽이 랑랑주인님의 방, 오른쪽 첫번째가 폰폰 주인님의 방, 오른쪽 두번째가 냥냥 주인님의 방이랍니다.

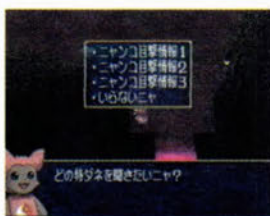
랑랑 : 있지, 어떻게 할거야~?
폰폰 : 음, 그러네
랑랑 : 랑랑은 '고전 고문세트'가 좋다고 생각하는데
이 분은 랑랑님 이에요. 마계에서도 일 이위를 다투는 스피드를 가진 분이지요. 쿵푸와 동양 무술을 사용해요.
냥냥 : …냥냥은 '고급 향수 선물세트'를 추천할게 냥
이분은 냥냥님 이세요. 눈에 띄지는 않지만 실은 아크죠님 다음의 마력을 가진 분으로서 우리들 냥시의 주인님이기도 하지요
폰폰 : 어~머, '잠 잘오는 관'이 더 처녀틱 해서 좋아요~
이 분은 폰폰님 이세요. 아크죠일가에서 제일 힘이 센 사람으로서 남자인 주제에 왠지 마녀라고 하는 변태님 이예요.
랑랑 : 뭐가 처녀틱이야! 오카마(여장 남자)인 주제에…
냥냥 : 이히히히…… 폰폰은 오카마 냥♪ 폰폰은 오카마 냥♪
폰폰 : (분노를 터트리며) 누가! 오카마냐!!

이때 마죠리 암살 음모를 착착 수행해 나가고 있는 빼꼬냥은 모두에게 그런 고급스런 선물보다는 모두의 마음이 담긴 케이크를 만드는 것이 어떠냐고 간언을 해요. 그러자 모두가 정말 좋은 생각이라면서 마계에서 제일 큰 케이크를 만들자고 합니다. 하지만 그 케익을 만드는 재료는 누가 준비해야 할까요? 랑랑은 사랑하는 '카오링의 포스터(ガオりんのポスター)'를 찾아야 한다 그러고, 폰폰과 냥냥은 소중한 물건을 도둑 맞아서 그것을 찾아야 하니 서로 바쁘다고 일을 떠넘기네요. 그러자 빼꼬냥은 잘 되었다는 듯이 자기가 그 준비를 맡아서 하겠다고 자청합니다.

빼꼬냥 : (독백으로)잘 되어가고 있구냥, 이제 케이크를 준비해서 그 안에 독만 넣으면 아크죠님은 이젠 다시는 돌아올 수 없는 곳으로…

케이크를 만드는 재료는 옆에 있는 냥시에게 물어보면 '악마의 딸기(悪魔のイチゴ)', '사신의 양초(死神のローソク)', 그리고 '지옥의 생크림(地獄の生クリーム)' 마지막으로 '거인의 스폰지 케익(巨人のスポンジケーキ)'이 필요하다고 가르쳐 줍니다. 다행히도 모든 재료들은 이 성 어딘가에 있다고 하니까 이제 이것들을 찾으러 나서면 되겠지요. 하지만 혼자서 하기는 힘든 일 이어서 빼꼬냥은 랑랑에게 도움을 청하지만 랑랑은 누군가가 자신의 포스터를 도둑질 해가서 안 된다고 하고, 폰폰에게 도움을 청해보니 누군가 자기의 근육 강화지엔 스페이스 프로테인을 도둑질 해가서 찾아야 한다고 하고 마지막 희망이던 냥냥 또한 인격교환 마법서를 찾고 있기 때문에 바빠서 도와줄 수 없다고 합니다.
그럼 일단 혼자서 케이크 재료를 찾으러 가 볼까요? 떠나기 전에 일단 냥시타운에 들러서 필요한 아이템을 구입 한

후에 아공성 오른쪽에 있는 던전으로 들어갑니다. 이 게임에서 던전이라는 개념은 그다지 헤매이지도 않고 적들이 어려운 편도 아니기에 전투에 대한 구체적인 설명은 생략하도록 합니다. 케이크의 재료들은 각 각 빼꼬냥 혼자의 힘으로는 절대로 갈 수 없는 곳 안에 있는 파란 보물상자에 들어 있습니다. 그렇기 때문에 던전을 돌아다니며 폰폰, 링링, 냥냥이 찾고 있는 물건들을 찾아서 가져다주면(이것들 역시 파란 보물 상자안에 담겨 있습니다) 동료가 되어 주어서 케이크 재료들을 모을 수 있도록 도와줍니다. 단, 전투에는 참가하지 않습니다(이번 편을 클리어 하는 데에는 대략 레벨이 17정도가 되면 무난하게 클리어 할 수 있습니다).

던전의 입구에는 두명의 냥시가 있는데 안쪽에 있는 냥시에게 말을 걸면 던전 안에서 마조리가의 냥코를 보았다는 3건의 보고가 들어왔다고 합니다. 첫 번째 장소는 꿈을 꾸는 고양이의 방(夢を見るネコの間)의 옆방인 사랑에 사는 고양이의 방(愛に生るネコの間)이고, 두 번째 장소는 꽃을 따는 고양이의 방 (花をつむネコの間) 이고, 세 번째 장소는 하늘을 동경하는 고양이의 방(空をあこがれるネコの間)이라고 가르쳐 줍니다. 각 방에 가보면 뽀꼬냥이 파란 보물 상자를 방안에 놔두고 사라지는 이벤트를 볼 수 있으며 전투 후 '슬픔의 파편'을 입수 한답니다.

던전 입구에서 정보를 주는 냥시

힌트1 폰폰의 방에 들어가서 상자를 열면 페로몬 X(フェロモンX)라는 처음 레벨업 노가다를 할 때 아주 유용한 아이템을 얻을 수 있습니다. 이 아이템을 장착하면 인카운트율이 아주 아주 높아져서 5발짝만 떼어도 몬스터 들과 만나게 된답니다.

페로몬 X는 여기에있다

힌트2 몬스터들이 득시글거리는 곳 입구에는 냥시와 냥키와 냥노가 있는데 레벨 1인 냥시는 10 이노티움, 7인 냥키는 500이노티움 그리고 레벨 15인 냥노는 3000이노티움을 주면 동료가 되어 준답니다. 처음에는 냥시를 싼 값에 데리고 다니며 같이 레벨을 올리고 몬스터들을 꼬여온 후에 나중에 여신상에서 몬스터들을 풀어주어서 얻는 돈으로 점점 레벨이 높은 동료를 얻는 방법으로 나가는 게 좋답니다.

힌트3 던전 이곳 저곳에는 냥시타운으로 워프를 시켜주는 냥시들이 있습니다. 두 번째 선택지인 'はいニャ'를 선택해서 워프 할 수 있답니다.

그리고 던전 안을 돌아다니다가 보면 특정 장소에서 세리라는 아가씨를 그리는 한 청년(체로)을 볼 수 있답니다(상세한 내용을 적으면 5화의 네타바레(내용 흘리기)가 되기 때문에…)

근데 던전 안에 있는 파란 상자를 열 때마다 아주 강력한 몬스터 들이 나온답니다. 이 몬스터들은 보통 던전 안에서 볼 수 있는 녀석들 보다 세기 때문에 파란 상자를 열기 전에는 꼭 세이브나 회복을 해 주세요

악마의 딸기(悪魔のイチゴ) 얻기

사랑에 사는 고양이의 방(愛に生きるネコの部屋)에서 '카오링의 포스터(ガオりんのポスター)'를 입수한 후 링링에게 가면 링링이 동료가 되어준다. 링링을 데리고 달을 보고 짖는 고양이의 방(月にほえるネコの間)옆에 있는 100미터 달리기 함정(100M走のワナ)에 가면 링링이 엄청난 스피드로 함정을 통과해서 스위치를 내려주는 이벤트 발생 후 입수할 수 있다.

링링 : 달리는 거나 사랑이나 매 한가지. 그냥 일직선으로 뻗어 나가는 것뿐이지.
빼꼬냥 : 링링님도 사랑을 하세요?
링링 : 당연하지♥
빼꼬냥 : …그럼 그 사람을 위해서라면 일직선으로 나가는 거에요?
링링 : 당연하지
빼꼬냥 : 그럼 만약에 그 사람과 맺어지는 것에 자신의 주인님이 방해가 된다면 어떻게 해야 하나요?
링링 : 그 주인님이라면 혹시 아크죠님을 두고 하는 말~?
빼꼬냥 : 아 아니 그냥 예를 들어서요
링링 : 그으래~ 니라면 말이지…
빼꼬냥 : 링링님 이라면요…?
링링 : 죽여버릴거야! 일단은 목을 콱 졸라서 확실히 숨을 멈추게 해야겠지? 그 다음에는 기름을 발라서 노릇노릇하게 구워버릴거야!♥ 그래도 걱정이 된다면 두 번 다시 살아나지 않도록…
빼꼬냥 : 이 이제 괜찮아요. 많은 참고가 되었어요
링링 : 그래? 이제부터가 재밌는 부분인데.
빼꼬냥 : (…이 사람이라면 정말로 그렇게 할지도 모르지 냐~ 하지만 역시 그 정도의 각오가 없으면 안 되는 걸지도. 사랑하고 있는 고양이냐, 아니면 주인님이냐… 궁극의 선택이구나. 사랑이란 건 잔혹한 것이로구나…)

이렇게 빼꼬냥이 생각을 하자 빼꼬냥이 가지고 있는 슬픔의 파편은 사랑의 파편으로 바뀌었답니다.

사신의 양초(死神のローソク) 얻기

하늘을 바라보는 고양이의 방에 가서 폰폰이 찾고 있는 스페이스 프로테인(スペースプロテイン)을 입수 한 후 폰폰을 동료로 만든 후 눈을 먹는 고양이의 방(雪を食べるネコの間) 옆에 있는 완고암(頑固岩)이 있는 곳에 가서 폰폰이 완고암을 부수면 그 안에서 입수 할 수 있어요.

폰폰 : 언제 봐도 아름다워, 나의 이 사랑스러운 근육♥!
빼꼬냥 : 폰폰님은 자신의 근육을 사랑하세요?
폰폰 : 그러엄, 멋지지?(근육을 실룩거린다)
빼꼬냥 : 하지만…만약에 말이죠, 그 사랑하는 근육이 없어지면 어쩌실 거에요?
폰폰 : 뭐야아!!!
빼꼬냥 : 그 그러니까 만약에 말이죠…
폰폰 : 그렇지, 만약 이 육체미를 잃는다면 살아갈 수 없을지도 몰라용…
빼꼬냥 : 그래요냥? 사랑하는 것을 잃는다는 것은 고통스러운 것이군요 (뽀꼬냥, 당신을 잃고 싶지 않아요 냥)

이렇게 빼꼬냥이 생각을 하자 빼꼬냥이 가지고 있는 슬픔의 파편은 사랑의 파편으로 바뀌었답니다.

지옥의 생크림(地獄の生クリーム) 얻는 방법

하늘을 바라보는 고양이의 방에 있는 인격교환마법의 책(人格交換魔法の書)을 입수 한 후에 이것을 가지고 냥냥에게 가져다주어서 동료로 만든 다음, 암흑을 배회하는 고양이의 방(闇をさまようネコの間) 옆에 있는 마법의 문(魔法のとびら)이 있는 곳에 가면 냥냥이 마법으로 문을 열어준다. 이 문 안에 들어가서 입수 할 수 있다

빼꼬냥 : 냥냥님?
냥냥 : 응? 왜 그래?
빼꼬냥 : 만약에 말이예요, 마오의 냥코에게 사랑을 느끼는 냥시가 있다면 어떻게 하실 거예요?
냥냥 : 뭐 뭐얏?
빼꼬냥 : 무 물론 만약의 이야기 예요
냥냥 : 그런 냥시는 용서 할 수 없지, 냥시의 규칙에 거역하면 주살할거얏!
빼꼬냥 : (어떻게 해야 할까, 빼꼬냥과 뽀꼬냥의 사랑은 역시 이어질 수 없는 사랑인가? 누군가 가르쳐 줘!!)

이렇게 빼꼬냥이 생각을 하자 빼꼬냥이 가지고 있는 슬픔의 파편은 사랑의 파편으로 바뀌었답니다.

이제 마지막으로 거인의 스폰지 케익을 찾기 위해 꿈을 꾸는 고양이의 방(夢を見るネコの間)에 있는 바리어가 쳐져서 안으로 들어갈 수 없었던 문으로 가면 빼꼬냥이 가지고 있는 사랑의 파편 3개가 해 놓고서 여세요(근데, 생일 케이크 재료들이 있는 파란 상자에서는 몬스터가 나오지 않아요). 빛을 발하며 문을 엽니다. 근데 바리어가 걷히자 안으로 걸어 들어가고 있는 뽀꼬냥의 모습이 보입니다. 어떻게 해야 할까요? 그런 뽀꼬냥을 따라서 안으로 들어가니 꿈에도 그리던 뽀꼬냥이 있었습니다.

뽀꼬냥 : 빼꼬냥
빼꼬냥 : 뽀, 뽀꼬냥, 역시 당신이었군요 냥. 어째서 이런 곳에 있는 거죠? 냥
뽀꼬냥 : 당신을 만나기 위해 목숨을 걸고 여기까지 왔어 냥! 자, 빼꼬냥, 나와 함께 도망치자 냥. 아무도 없는 곳으로…
하지만 빼꼬냥의 반응이 좀 이상타 싶은 뽀꼬냥은
뽀꼬냥 : 왜 그래 빼꼬냥?
빼꼬냥 : 너는 누구냥!
뽀꼬냥 : 누구긴, 뽀꼬냥 이잖아
빼꼬냥 : 거짓말 하지 말아 냥 진짜 뽀꼬냥은… 내가 제일 좋아하는 뽀꼬냥은 다른 사람의 물건을 도둑질하거나 하지 않아!! 그리고 그 대갈빡에 달려있는 안테나는 뭐냥!! 이상한 것도 정도가 있는거얌!
뽀꼬냥 : (뒤 돌아서서) …아, 들켜버렸다. (다시 뒤 돌아서서) 이건… 완벽한 변장이라고 생각했지만…냐 잘도 알아버렸구나 냐 . 그렇다면 완력으로라도 나의 부활하기 위한 에네르기를 빼앗아야겠군… 냐아아아아!!!!

여기서 소마왕과의 전투에 돌입합니다. 물론 소마왕은 셉니다. 하지만 아까 모은 동료들과 전에 플레이했을 때 모은 동료들을 소환하면 레벨 19정도면 가볍게 이깁니다.

소마왕 : 고양이인 주제에 이 대마왕에게 거역하려 하다니 웃음을 금할 길 없구나… 냐
소마왕 : 나의 분노의 화염을 가지고서 태워주마!!!

이런 말을 남기고서 소마왕은 화염을 내리지만 어찌된 건지 빼꼬냥은 아무렇지도 않고 오히려 소마왕이 올라타고 있는 것에 불이 붙게 되었습니다.

소마왕 : 망했다! 냐

불이 붙은 소마왕은 도망가다가 절벽에 떨어지고 모두들 밖으로 도망 나옵니다. 불이 꺼진 후에

삐꼬냥 : 아까 그녀석은 누구였을 까냐? 애구, 모르겠다. 삐꼬냥의 지능으로는 아무리 생각해도 모를거야

보스 암살은 졸개의 로망?

아까 소마왕이 올라섰던 자리에는 먹음직스럽게 구워진 거인의 스폰지 케익이 있었습니다. 이제 모든 재료를 다 모았으니 생일 잔치를 준비하는 일 만 남았겠군요

랑랑 : 다 됐다!!
폰폰 : 재료의 이름에 걸맞지 않는 보통 케익이 되었지만 말이야♥
냥냥 : 삐꼬냥, 케익을 옮기는 건 너희들에게 맡길게. 망가지지 않도록 조심하도록. 그리고 나머지는 모두 방의 장식을 하도록 해
냥시들 : 알았습니다 냥!

모든 사람들이 나가고 난 후에 삐꼬냥은 냥냥의 약상자를 뒤지기 시작합니다. 왜 그럴까요?

삐꼬냥 : 확실히 , 이 근처에 있었는데 냥. 아! 있다 냥!
삐꼬냥 : (혼잣말로) 이 독을 케이크에 넣으면 모두 잘 될 거야 냥…
삐꼬냥은 독을 케이크에 넣으려고 케이크에 다가가지만 누군가가 삐꼬냥을 부르는 듯 한 소리가 들립니다.
??? : 정말로 괜찮은 거야?, 너는 자신의 사랑을 위해서 다른 사람을 희생시킬 작정이양?
삐꼬냥 : 누구냥!!

그리고서 삐꼬냥과 똑 같이 생긴 냥시가 나타납니다.

삐꼬냥 : 나, 나잖아 냥!! 내가 또 한 마리 있다 냥!

??? : 너는 사랑 때문에 사람을 죽이는 거야? 너는 사랑하는 고양이를 위해서 소중한 사람을 배신할꺼냥? 그래서 니가 사랑하는 고양이가 좋아해 줄까냥? 너에게 있어서 사랑이란 뭐지 냥?
삐꼬냥 : ……

그리고 생일파티가 시작되었습니다.

모두들 : 아크죠님! 생신 축하드립니다!!
랑랑 : 자, 아크죠님, 촛불을 꺼 주세요. 모두가 장식한 거예요
폰폰 : 나잇수 대로 정확히 준비 했어용
냥냥 : 이히히히, 하지만 역시 정확히 999개를 꽂은 건 아니구냥
냥시들 : 소원을 빌어요 냥! 소원을 빌어요 냥!
아크죠 : 소원? 그렇구나, 나의 소원은 단 한가지! 섀도우 어브 뷰티를 손에 넣어서 영원히 젊게, 그리고 아름답게 사는 거지!!!

이렇게 해서 마죠리 일가와의 싸움의 도화선은 잘려졌습니다. 그때 내 앞에 나타났던 또 다른 한 마리의 나… 그건 아마도 꼭 저의 양심이었을 거예요 냥~. 다음에 제가 케이크에 독을 넣었는지 안 넣었는지는 비밀이예요 냥~ 어쨓든 간에, 아크죠님은 아직도 끈질기게 살아있습니다 냥~ 결국 아무 것도 바꿀 수는 없었지만 지금은 옛날보다 조금 앞을 향해서 생각할 수 있게 되었습니다 냥~ 이루어질 수 없는 사랑은 없어 냥!~ 이 말을 가슴에 두고 이제부터도 힘 낼 거라고 생각하고 있습니다 냥!~

5장 천사가 선물해 준 이야기

사람에게는 행복한 때와 괴로운 때가 평등하게 찾아옵니다. 행복이 있으니까 고통이 있고 고통이 있으니 행복이 있다. 저는 그렇게 생각합니다. 행복의 소중함을 가르쳐 주기 위해서 저는 이 이야기를 하는 것이겠지요

서막 프린세스 세리 (プリンセス · シェリー)

고대문명… 지금부터 거슬러 올라가면 아주 먼 듯한 아주 옛날에… 현대보다도 고도의 지식과 기술을 가지고, 번영했던 문명사회가 있었습니다. 그러나 어느 시대에나 사람들의 싸움은 끊이지 않는 것입니다. 고대문명도 영화의 정점의 끝에 달했을 때 사람들의 추악한 욕망에서 생겨난, 싸움에 의해서 멸망의 길로 치닫게 됩니다. 그런 혼란기의 와중에 살았던 한 소녀가 있었습니다.

소녀 : 응? 체로! 평생의 소원이야
체로 : 세리는 언제나 어린애 같아
세리 : 나도 보통의 여자이인 걸? 가끔씩은 놀고 싶어지는 때도 있는걸
체로 : 세리는 이 나라의 공주님 이잖아?
세리 : 그래, 하지만 모두가 알고있는 '세리 공주님' 은 원래의 내가 아니야. 그건 상냥하고 총명한 공주님을 연기하는 인형…. 자유를 빼앗기고 새장 속에 갇혀버린 작은 새……. 내가 진정한 세리로서 있는 건 당신과 킬 오라버니의 앞에서만 이예요.
체로 : 졌다. 그래 어디에 가고 싶은데?
세리 : 보물고에 비보가 숨겨져 있다고 전에 킬 오라버니께서 대신과 이야기하는 도중에 들었어
체로 : 비보?
세리 : 응. 그 어떤 소원이라도 들어주는 전설의 보물. 그러니까 그게 음…
세리 : 그래! 라이트 어브 뷰티하고, 섀도우 어브 뷰티 였어
체로 : ……
세리 : 응? 믿지않는 거야!
체로 : 하지만
세리 : 알고있어. 하지만 만약에 그 보물의 힘으로 오라버니의 병을 고칠 수 있을지도 몰라. 그리고 전쟁도 없앨 수 있을 지도 몰라!
체로 : 세리…(생각한다) 그렇구나. 그럼 보물고에 가볼까?
세리 : 고마워 체로!

세리의 설득으로 체로는 세리를 데리고 보물고로 갑니다. 보물고는 성 밖에 있는 탑이랍니다. 밖으로 나가기 전에 찬장을 살펴보세요. 그럼 'にぎりごぶし' 와 '프로테스터(プロテスター)' 를 발견 할 수 있답니다. 일단 장비를 하고 방 바깥으로 나가 볼까요? 세리가 있는 방에서 나가면 바로 오른쪽에 여신상이 있고 그 앞으로 죽 가면 사람들이 다니는 로비가 있습니다. 그 로비를 건너서 들어가면 제일 안쪽에 있는 방에 여신상이 있는데 조사해 보면 안패스워드를 입력하라고 나온답니다. 아직은 패스워드를 모르니 쓸모 없겠지요. 그리고 옆방은 킬의 방이랍니다. 제일 위층으로 올라가면 제단이 있습니다. 역시 지금은 아무 것도 할 수 없습니다. 세리가 있는 방 아래층에는 상처 입은 한 용을 돌보아주고 있는 사나이가 있어요. 그에게 말을 걸면 이 용을 고치려면 보물고에 살고 있는 아름다운 장미(やさしき薔薇)를 물리쳐야 얻을 수 있는 '약초 드러그(薬草ドラッグ)가 있어야만 고칠 수 있다고 하네요. 나중에 아름다운 장미와 싸우고 이긴 후 다시 이 사나이에게 말을 걸면 용의 병을 치료해 주고, 용이 동료로서 참여하게 된답니다(1막 이 지나가면 동료로 만들 수 없답니다).

탑 안에 있는 공중 정원 보물고는 바닥이 뚫린 공중 정원에 설치되어 있어서 밑으로 떨어질 수 있답니다. 그리고 침입자를 방지하기 위해 몬스터들을 풀어놓았어요. 일 밑층은 지하 3층이고 오른쪽 구석에 1층으로 올라갈 수 있는 엘리베이터가 있어요. 공중 정원1층을 돌아다니다 보면 여러 가지 보물을 얻을 수 있고 또 제일 중요한 인형인 레젬(レジェム)을 친구로 만들 수 있답니다.

제일 처음 동료로 만들 수 있는 인형 레젬

보물고와 아름다운 장미는 지하 2층에 있답니다. 아름다운 장미는 레벨 15 정도가 되어야 안심하고 쓰러트릴 수 있으니 레벨을 충분히 올린 다음에 도전하도록 하세요. 제 2막 이전에 처치 해야 합니다. 2막이 지나가면 앞으로 이 곳에 올 수 없으니까요.

보물고에 들어갔더니 제단 가운데에 돌에 파묻힌 이상한 물건이 있고 그 양쪽으로 라이트 어브 뷰티랑 섀도우 어브 뷰티가 있습니다.

체로 : 이건가?
세리 : 응, 그럴거야. 자 소원을 빌어야지.
세리 : (소원을 빈다) 만약에… 만약에 정말로 소원을 들어줄 수 있다면… 부탁이에요. 킬 오라버니의 병을 낫게 해 주세요! 이 세계에서 전쟁을 없애주세요!
체로 : ……
세리 : 뭔가 느꼈어?
체로 : …아무것도. 하지만 효과가 즉시 나타난다고 정해져 있는건 아니니까
세리 : 그렇네. 혹시 모르니까 이것들을 가지고 돌아가도록 하자

세리가 두 개의 보물들을 손에 넣자 갑자기 한기를 느낍니다. 그리고 제단 가운데에 있는 물건이 어떤 물건인지 신경 쓰였지만 뭔지는 모르겠고, 단지 좋지 않은 것 같다고 체로가 말합니다. 이제 또 다른 인형을 손에 넣을 수 있는데, 이번 단계에서는 손에 넣을 수 없고 게임을 한 번 클리어하고 레벨 업을 충분히 한 후에나 얻을 수 있답니다. 혹시라도 이 인형이 어떤 것인지 보고 싶다면 지하 3층 왼쪽 위 구석에 가 보세요. 'はい' 를 선택하면 대마왕의 봉인을 푼 것이 너냐 라고 라며 이 인형이 전투를 걸어옵니다. 승리하면 인형이 동료가 되어준답니다(레벨 30이상이 되면 도전해 보세요).

출발지점에 있던 돌을 타고 위로 올라가면 밖에서 킬과

대신이 지키고 서 있습니다.

세리 : 킬 오라버니! 어째서 이런 곳에, 몸은 괜찮으신 거에요?
대신 : 공주님이 걱정을 끼치셔서 그런 거에요. 아무런 말도 없이 방에서 나온 것은 괜찮다 치더라도, 보물고에 숨어 들어가셔서 장난까지 치시는 건 도가 지나치신 겁니다!
세리 : ……
대신 : 공주님!
체로 : 세리가 나쁜 게 아니야! 세리야말로 가끔씩은 놀고 싶을 때도 있는 거야
대신 : 너는 조용히 하고 있어!
킬 : 세리, 나를 잘 봐, 너의 기분은 나도 잘 알고 있어, 놀고싶지만 놀 수 없고 자유롭고 싶지만 자유로울 수 없지, 그건 나도 경험 해 본 일이어서 잘 알고 있어. 그리고 우리들은 화를 내는 게 아니란다. 이 대신도, 체로도, 나도 모두 너를 소중히 여기는걸, 그것만 잊지 않아 주면 돼.

세리 : 죄송해요
킬 : 무리하게 자신을 연기 할 필요는 없어, 너는 아직 어린애인걸, 좀 더 자연스럽게 살아가면 되는거야
세리 : 킬 오라버니, 좋아

라이트어브 뷰티와 섀도우 어브 뷰티, 그것들은 자유를 가지지 못한 나에게 있어서 자그마한 모험을 안겨다 주었던 멋진 보물이었습니다. 그러나 이 두 개의 보물이 한편으론 우리들의 운명을 커다랗게 바꾼 물건이 되었을 줄은 이때엔 아직 알 턱이 없었습니다……

제 1막 처음 만났던 그 날부터 (一目會った その日から)

빛이 있으면 그림자가 있고, 선이 있으면 악이 있고, 이곳에 전쟁과는 다른 의미로서 우리들에게 비극을 주는 것이 존재했습니다 그 이름은 ……

마죠리 : 라이트 어브 뷰티와 섀도우 어브 뷰티, 그 어떤 소원도 들어주는 보물… 좋은 정보를 들어버렸는걸! 그것 참 황송한걸! 보물은 이 마죠리님에게야 말로 잘 어울리는 거야!! 나의 소원은 단 하나! 그래!! 쓸만한 남자를 가지고 싶어!! 이 세상에 살아온 지 몇십년 몇백년이 지났지만 아직까지 사랑이라는 것을 해 본 역사가 없어!!(주먹을 부들부들 떤다) 이대로는 여자로서 죽어도 죽을 수 없을 거야!!
마죠리 : 자! 사랑을 찾아가자! 웃호호호호호호호(이 웃음만 들으면 사쿠라대전의 스미레가 생각나는데 알고 보니 동일한 성우였다)… 사랑을 하고파!!
(맹렬한 대쉬로 뛰쳐나간다).

난 여자가 필요하단 말이다!!!(필자)

한편 성안에서는

세리 : 있죠 킬 오라버니, 그 보물이 모든 소원을 들어준다는 건 진짜에요?
킬 : 응 , 그건 우리들의 선조들로부터 대대로 전해 내려오는 것이었어. 원래는 아주 옛날에 사람들에게 고통을 주던 '공포의 대마왕' 이라는 녀석을 봉인하기 위해서 만들어진 것 같아.
세리 : 공포의 대마왕(설마…데스사미?!!!)
킬 : 뭐 그런 녀석이 실제로 있다고는 생각하진 않지만 말이지 사람들의 소원이 하나가 되었을 때 그 힘으로 소원을 들어주었던 것 같아. 이후 그 보물은 만약의 때에 사용하는 소중한 보물로서 지켜져 왔지
세리 : 으음, 소원의 힘이라 … 나 있잖아요, 오라버니의 병이 빨리 나으라고 소원을 빌었어요.
킬 : 후후, 세리는 착하구나. 그러고 보니 오늘은 몸 상태가 아주 좋은걸
세리 : 정말로 ?
킬 : 응, 그러니까 이젠 그 보물을 건드리면 안 된다.
세리 : 예, 킬 오라버니
킬 : (갑자기 기침을 토해낸다) 콜럭…콜럭.
세리 : 킬 오라버니!
킬 : …괜찮아, 잠시 기침이 나온 것 뿐이야, 세리가 빌어 주었으니까 내 병도 꼭 나을 거야

길디어가 나간 후 세리는 체로에게 길디어가 나을 수 있도록 소원을 다시 한번 빌고 오자고 합니다. 하지만 그 보물들은 길디어가 어디 다른 곳에다가 감추어 놓았지요. 방에서 나온 세리와 체로는 길디어의 방으로 가 봅니다. 그러자 방안에는 파란 보석 상자가 있었어요. 그 상자를 열었더니 '보물상자의 열쇠' 가 나왔습니다. 아마도 보물고 안에 있는 어떤 보석 상자를 여는데 사용하는 것인가 봐요. 아까 보물을 꺼내왔던 곳 옆에 열쇠가 잠겨서 열리지 않았던 파란 보석상자가 생각이 난 세리는 그 상자 있는 곳으로 가서 열쇠로 상자를 열어보았더니 아니나 다를까 상자가 열리고 그 안에는 편지가 들어 있었습니다. 편지에는

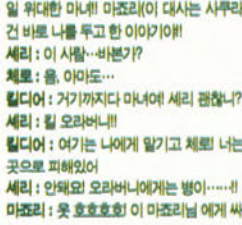
『내 딸 세리의 이름을 입력해라. 그러면 숨겨진 문은 열린다』라고 써져 있었습니다. 아마도 세리의 돌아가신 아버님이 써 놓으신 편지였나 봐요. 숨겨진 방의 비밀번호가 자기 딸의 이름이었다니 아마도 세리를 끔찍이 사랑 하셨나봐요. 하지만 이런 비밀번호는 금방 해독될 염려가 있으니 옆집 아주머니 이름으로 정하는 것이 더 안전하겠지요?

세리와 체로는 길디어 오라버니 방 옆에 있는 여신상이 있는 방으로 가서 여신상에 패스워드를 입력했습니다. 그랬더니 방 한쪽 벽이 뒤로 움직이면서 문이 생겼습니다. 문이 열렸다고 좋아하기도 전에 갑자기 성안에 '침입자다!' 라는 경보가 울려 퍼집니다.

체로 : 어딘가로 숨자, 세리, 숙부님의 군대가 침공해 온 것일지도 몰라
세리 : 뭐, 뭐라구?!

그때 갑자기 문쪽에서 경비병 하나가 날아오더니 침입자가 정체를 드러냈습니다.

마죠리 : 호 호호호!!! 보물이 있는 곳은 여기였구나!! 아무리 숨기려 해도 소용없징~!! 보물은 이 마죠리님께서 챙겨 가시겠다
세리 : 이 사람 누구지?
체로 : ~글쎄?
마죠리 : (무시당했다고 느끼며)너희들!! 우는 아이도 울음을 그치는 마죠리님을 모른다는 거냐?!
세리 : (체로에게) 모르지?
체로 : 응 몰라
마죠리 : 그럼 가르쳐 주지, 신보다도 숭고하고 악마보다도 냉혹하고 비정한 악의 화신… 장래 이 세상의 미소년들을 내 것으로 만들어서 천공에 나의 할렘을 만들려고 한다는 끝없는 꿈을 ●는자… 이 세상에서 제일 아름답고, 이 세상에서 제일 위대한 마녀!! 마죠리(이 대사는 사쿠라대전 가극쇼의 패러디다) 라는 건 바로 나를 두고 한 이야기야!!

세리 : 이 사람…바본가?
체로 : 음, 아마도…
킬디어 : 거기까지다 마녀여! 세리 괜찮니?
세리 : 킬 오라버니!!
킬디어 : 여기는 나에게 맡기고 체로! 너는 어서 세리를 데리고서 안전한 곳으로 피해있어
세리 : 안돼요! 오라버니에게는 병이……!!
마죠리 : 웃 호호호호! 이 마죠리님 에게 싸움을 걸다니 어떤 바보지?!

스타워즈의 광선검 같은 칼을 빼든 킬디어는 칼을 떨어트리고 괴로워합니다. 오라버니의 병이 도졌나 걱정하는 세리의 마음은 다음 한마디로 사라집니다.

킬디어 : 웃! 아아아… 아름다운 여성이다…♥
세리 : 응?! …오라버니…머리 괜찮은 거예요?

이 상태는 마죠리도 마찬가지였답니다.

마죠리 : 오, 바로 이 사람이야! 이 사람이야말로 내가 찾아오던 바로 그 사람…… (두근두근) 아아…가슴이 터질 것 만 같아!! 이것이…이것이 사랑인 건가?!

처음 만났던 그 날부터 사랑은 꽃을 피우는 경우도 있었습니다. 아아, 소중한 킬 오라버니가 소리를 내며 부수어져 갑니다……

제 2막 여러 사람들마다의 행복론 (人それぞれの幸福論)

그 꺼림직한 운명의 날로부터 며칠 후, 두 개의 보물은 무사히 지켜지고 우리들의 생활도 평소와 같은 평온한 생활로 돌아갔습니다. 하지만 마죠리라는 이름의 마녀와 만난 날부터 킬 오라버니에게서는 미소가 사라지고 무언가를 골똘히 생각하는 표정을 하는 일이 많아졌습니다… 사람들 사이에서는 오라버니가 마녀의 주술에 걸려서 마법으로 마음을 빼았겼다는 등의 소문이 나돌아다녔습니다. 그러던 어느 날

세리 : 누구 아무나 좀 와줘요

밖에 있던 **체로 :** 왜 그래 세리, 들어간다
체로 : 무슨 일이야 세리?
세리 : 체로…아침에 눈을 떠 보니 베개 밑에 이런 편지가…
체로 : 편지? 이건…

사랑하는 세리에게

세리, 들어줘, 나는 어떤 여성에게 연정을 품어 버렸단다. 요 며칠간 머리에 떠오르는건 그녀 생각뿐이고… 그녀와 다시 한번 만났으면 하는 생각만이 더해 가는구나. 모두들, 어느 정도 알고 있겠지만 나의 병은 죽는 병이란다. 이제 얼마 가지 않을 거야. 아무리 발버둥쳐도 죽음을 피해 갈 수는 없기에 포기했단다. 하지만 그녀를 만나고 나서는 처음으로 마음속에서 '살고싶다' 라고 생각했단다. 왕자로서의 책무를 포기하는 건 괴로운 일 이지만 마지막의 소원을 섀도우 어브 뷰티에 걸어 보고 싶어. 그 결과가 어떻게 되는지는 신만이 아시겠지 어떻든 간에 다시 만날 일은 없겠지 내 처음이자 마지막으로 제멋대로 하는 행동이다. 미안하구나. 어떻게든 용서 해 주었으면 좋겠구나. 슬퍼하지 말아줘 세리, 만남이 있으면 헤어짐도 있고 헤어짐이 있으면 다시 만날 일도 있을 거야……, 그것이 사람의 숙명이라는 것이지, 너에게도 언젠가 알게 될 날이 올 거야. 마지막 정표로 내가 애용하던 악기를 두고 간다. 꼭 어딘가에 쓸 날이 올 거야. 잘있어 세리, 사랑스러운 내 동생아
언제까지나 사랑함을 잊지 말아줘

못난 오빠로부터

편지를 다 읽으면 신비한 나팔이라는 아이템을 얻을 수 있습니다. 이 게임에서는 그다지 쓰일 일이 없는 아이템이겠지만 나중에 누군가가 이 나팔을 쓰게 됩니다. 그게 누구인지는 나중에 가르쳐 드릴께요…

체로 : 혹시 말이야 이거…사랑의 도피라는 건가?
세리 : 그건 거짓말이야! 그 킬 오라버니가 나를 두고서 사라질 리는 없어!! 그리고 오라버니의 병이 죽을 병 이었다니…절대로 거짓말 일거야! 내 오라버니가 죽을 리 없어! 이런 편지는 믿지 않을꺼야! 다른 사람들이 말한 대로 오빠는 그 마죠리 라는 마녀의 무서운 마법으로 조작 당하고 있는 거야! 틀림없이! 틀림없이! 그럴꺼야!!
체로 : 세리, 진정해!
세리 : 진정할 필요 없어! 킬 오라버니를 그 마녀의 손에서 구해 내야해!

킬디어 오라버니의 방에 간 세리는 방안에서 이상한 구체를 발견합니다. 아마도 이걸로 킬디어 오라버니는 마녀가 있는 곳으로 간 것 같아요

세리 : 이상하네, 이게 뭘까? 공간이 떠올라 보이는데……(손을 데어본다) 응? 뭘까?
체로 : …책에서 읽은 적이 있어. 잃어버린 마법 중에는 다른 두 개의 공간을 이어주는 곳이 있었대
세리 : 무슨 소리야?
체로 : 그러니까 멀리 떨어진 장소를 이어서 아무리 먼 거리라도 한순간에 이동 할 수 있다는 거야
세리 : 그런 게… 그렇구나! 킬 오라버니를 데려간 건 역시……

이런 곳에서 워프할 수 있어요

떠올라 보이는 공간을 조사해서 나오는 선택지중 'はい'를 선택하면 안에 들어갈 수 있습니다. 그리고 체로와 세리는 '뷰티 캐슬(ビューティーキャッスル)'로 순식간에 이동하게 된답니다. 이 곳은 '고양이들이 사라진 날'에서 등장했던 마죠리 일가가 살고 있는 성이랍니다. 하지만 지금은 아주 먼 옛날이기 때문에 아직 마죠리의 부하들과 냥코들은 이곳에 살고 있지 않은 듯 합니다. 좌우지간 처음 시작하는 장소는 '냥코들이 사라진 날'에서 마죠리 일가가 자신들과 닮은 인형을 찾았던 바로 그 지점이고 몬스터들을 물리치며 계속 위로 올라가기만 하면 된답니다. 제일 위로 올라와서 마죠리의 방으로 가 볼까요?

(문 앞에서)
마죠리 : 하하하하하
킬디어 : 후후후후후
세리 : 쉿~! 조용해! 킬 오라버니의 목소리야
체리 : 안에서 어떻게 돌아가는지 한 번 볼까?
(체로가 문을 열고 안을 들여다보려고 하자)
세리 : 아 안돼! 체로!! 호 혹시 오라버니가… 그 마녀에게 삐아~한 짓을 당하고 있다면…
체로 : 세리… 너 이상한 책 너무 많이 읽었어.
세리 : 미…미안.

한편 방 안에서는 마죠리와 킬디어가 다정히 앉아만 있는군요…

킬디어 : 너와 만나서 정말로 다행이야 마죠리…
마죠리 : 나도 그래요. 이런 기분이 되었던 적은 태어나서 처음 이었어요. 이것이… 이것이 사랑이란 것이었군요
킬디어 : 음, 이렇게 행복한 순간이 있었다는건 너와 만나기 전 까지는 알 수 없었어
마죠리 : 킬디어, 사랑해용♥
킬디어 : 나도야, 살앙해♥ 마죠리, 우리들의 이 마음이 세도우 어브 뷰티에 전해진다면 내 병도…
마죠리 : 응, 꼭 나을 거야. 낫지 않을 리가 없어. 혹시라도 안 된다면 나의 마법으로 한방에…
킬디어 : 후후후 왠지 무서운데… 하지만 고마워, 난 정말 행복한 놈이야

밖에서 엿보던 **세리 :** 오라버니의 저렇게 행복해하는 얼굴, 처음으로 봤어…. 내 앞에서도 보여주지 않았었던 미소…. 오라버니는 정말로 저 사람을 사랑했구나……
체로 : 세리…
세리 : …잘 있어요, 킬 오라버니…

사람의 행복이라는 것은 알 수 없는 것입니다. 곁에서 바라보고 있던 불행한 사람이 사실은 행복했거나, 또 그 반대가 되었거나…

킬 오라버니는 사랑하는 사람과 자유의 날개를 손에 넣고서 새로운 세계로 여행을 떠나버렸습니다. 전 아직 사랑이라는 것을 이해 할 수는 없지만 소중한 오라버니가 행복하다면 그걸로 됐어요. 하지만 그 마죠리라는 사람이 큰언니가 되는 것만은 좀 싫다고 생각했습니다.

제3막 고대문명의 마지막 (古代文明の最期)

저는 지금까지 제가 행복했는지 어땠는지 생각 해 본 적도 없었습니다. 지금까지의 추억을 더듬어 보면 당연한 듯이 지나쳤던 그 날들이 얼마나 소중했는지 얼마나 귀중했는지 아플 정도로 잘 알고 있습니다. 사람은 불행에 빠졌을 때 처음으로 잃어버렸던 행복에 대해서 눈치 챘을지도 모릅니다…

대신 : 어제 왕제전하의 신전에 잠입했던 밀정에게서 연락이 두절되었습니다. 이 편지는 그에게서의 마지막 보고 입니다…『왕제전하에게 불온한 움직임이 보임』
세리 : ……
대신 : 소문에 의하면 왕제전하는 첨첨 군비를 강화 시켜가고 있는 것 같습니다. 그러니 우리들도 만일의 사태에 대비 하여야 합니다
세리 : 작은 아버지께서… 알겠습니다. 그 건에 대해서는 대신님에게 일임하겠습니다. 잘 처리해 주세요. 어떻게 해서든지 국민들에게는 피해가 가지 않도록 부탁드리겠습니다
대신 : 예, 그 점 잘 알겠습니다. 이럴 때 킬디어 왕자님이 계셨다면…
세리 : 그건 말하지 않기로 약속 한 거지요?
대신 : …그렇습니다. 죄송합니다. 그리고 오늘은 기원의 의식을 행하는 날입니다. 조금 있다가 제단이 있는 곳에 와 주십시오
세리 : 알겠습니다

일단 제단으로 가면 이번 장이 끝나게 되기 때문에 제단으로 가기 전에 여기 저기 들러보세요. 여신상이 있는 방에서 비밀의 문을 열고 안으로 들어가면 안에는 라이트 어브 뷰티가 있답니다. 그리고 그 옆에 있는 킬디어 오라버니의 방서 마죠리의 '뷰티 캐슬'로 워프하면 워프한 장소 바로 위에 이 성의 꼭대기로 다시 워프할 수 있는 이공간체가 있답니다. 이것을 사용해서 마죠리의 방에 가면 마죠리 혼자 쓸쓸하게 방을 지키고 있는 것을 볼 수 있어요.

마죠리 : …누구지?
세리 : 저…킬디어 오라버닌요?
마죠리 : 그 사람의 동생인가… 그 사람이라면 이제 여기 없단다.
세리 : 없다니요…?
마죠리 : 내가 원했던 것은 이런 보잘 것 없는 돌덩어리가 아니었어… 당신만 있었다면 그 밖에는 아무것도 원할 것 없었는데…!!근데 어째서!? 어째서 그렇게 된 거지!!? 사랑하는 사람의 생명조차 구하지 못하고서 뭐가 '위대한 마녀' 라는 거지?!! 사랑하는 사람의 죽음을 눈앞에 두고서 아무것 도 할 수 없었던 주제에 뭐가 '위대한 마녀' 냐구!! 이렇게 아무 짝에도 쓸모 없는 목숨이라면 그냥 줘 버리겠어! 그러니까 신이여! 아니 악마라도 좋아! 지금 당장 그 사람을 되돌려 줘!!

세리 : 킬 오라버니가…
체로 ; 세리…
세리 : 괜찮아…슬프지만 킬 오라버니 자신이 선택한 길인걸. 오라버니는 틀림없이 행복했을거야. 그러니까 이젠 슬프더라도 울면 안 되는 걸. 하지만…(체로의 품에 안겨 운다)
세리 : (울고 난 후에)미안해 체로, 또 울어버렸네
체로 : 참을 필요 없어, 슬픈 건 슬픈 거야
세리 : 고마워 체로, 하지만 킬 오라버니는 웃고 있을껄…

대신이 말한 대로 제단이 있는 곳으로 올라가 볼까요?

대신 : 기다리고 있었습니다 공주님, 자, 이쪽으로
세리 : 태고의 신들이여. 우리들을 지켜주세요(…기원하는 것만으로 전쟁이 없어진다면 얼마나 좋을까……아니지, 내가 이런 것을 생각하고 있어서는…)

세리가 이런 생각을 하며 제단에서 내려오려는데 한 병사가 다급하게 위로 달려 올라와서 왕제(王弟)군이 쳐들어 왔다는 보고를 합니다. 위에서 내려다보니 한 괴물이 도시를 엉망진창으로 만들어 놓고 있었습니다.

세리 : 뭐지요? 저건?!!
대신 : 아마 왕제전하가 만든 파괴병기겠지요
대신 : 왕제군에게 공격당하면 이 신전도 오래는 버티지 못할 것입니다. 공주님! 라이트 어브 뷰티를 사용해서 미래로!!

오웃!! 플스2의 이 가공할만한 폴리건 계산능력!!(일 리가 없자나!!)

세리 : 미래로?
대신 : 그렇습니다. 만약의 사태에는 그렇게 하라고 킬디어님께서 부탁하셨습니다. 어떻게든 살아 남아서 전쟁의 무서움을 미래에 전해 주세요!
세리 : 하지만 나만 살아 남는다는 건……!! 저도 싸우겠어요!!
대신 : 공주님…공주님을 위해 몸 바친 것을 긍지로 생각하고 있습니다. 그럼!

대신이 물러간 후에 세리는 자신도 여기서 도망가지 않고 싸우겠다고 하지만 체로가 날린 싸대기 한 대를 맞고서 정신을 차리고 미래로 가는 길을 택합니다.

라이트 어브 뷰티가 숨겨져 있는 방으로 가면 세리가 소원을 빕니다

세리 : 사람의 바람으로 소원을 들어주는 보물이란 말이지……하지만 전쟁을 멈출 수는 없었구나…아마도 이 세상이 증오로 가득 차 있어서겠지… 하지만 미래에는 꼭 평화스러울거야, 그렇게 믿고서 소원을 담으면 우리들을 미래로 보내줄 거야
체로 : 응
세리 : 어쩌면 우리들은 각각 다른 미래로 갈 지도 몰라, 이제 다신 만나지 못할지도 몰라, 하지만 살아있는 시대가 다르더라도 꼭 우리들의 바램은 어딘가에서 이어져 있을거야
체로 : 세리…
세리 : 자, 그런 얼굴 하지말고 스마일 스마일!
체로 : 세리?!
세리 : …미안해요, 하지만…어째서…? 어째서 이렇게 되어 버린걸까? 난 도대체 알 수가 없어!! 어째서? 사실은 아무데도 가고 싶지 않아! 모두와 함께 있고 싶어! 체로와 헤어지고 싶지 않아!!
체로 : 세리… (나도…사실은 나도 헤어지고 싶지 않아… 하지만) 세리는 세리의 할 일을 하지 않으면…자, 함께 미래로 가자.
세리 : 응, 체로, 내 손을 꼭 잡아 줘, 우리들의 소원을 안고서 미래로…
세리 : 우리들의 소원에 답해다오!
체로 : 라이트 어브 뷰티!

둘은 미래로 사라집니다. 세리가 눈을 뜬 곳은 숲의 한 복판 이었습니다. 세리가 쓰러져 있는 것을 발견한 한 소년이

아버지를 데리고서 왔습니다. 하지만 세리가 눈을 뜨고서 제일 먼저 부른 것은 체로의 이름이었어요.

세리 : 체로는!? 체로는 어디 있어!?

이게 웬 떡이냐?!

이렇게 라이트 어브 뷰티는 우리들을 미래로 보내주었습니다. 한편 저는 제 나라가 멸망했다는 사실을 역사책에서 알게 되었습니다…… 저는 미래에 혼자 남겨진 것입니다

제 4막 미래에서의 생활(未來での生活)

제가 미래 세계에 온 지도 정확히 일년이라는 시간이 흘렀습니다, 미래는 평화로웠습니다.

그 전쟁에서 죽어간 사람들의 슬픔과 희망의 마음이 전해졌을지도 모릅니다. 숲에서 쓰러져 있던 저를 발견한 것은 오렌지 마을에 살고있는 무스타키라는 분이었습니다. 그는 저를 가족으로서 따뜻하게 맞아들여 주셨습니다. 마을사람들도 저에게 아주 친절하게 대해주셨습니다. 이곳에는 저희들이 바라던 평화로운 세계가 있었습니다. 하지만…

세리 : 잘 먹었습니다.
무스타키 : 다 먹었니?
세리 : 예, 잠시 숲을 산책하고 올게요
무스타키 : 또 체로 라는 아이를 찾아다니는 거니?
세리 : …
마리우스 : 냅둬요 아버지, 늘상 있는 일 이잖아요
무스타키 : 넌 다물고 있어라, 마리우스
마리우스 : 쳇…
무스타키 : 세리야, 오늘은 숲에서 너를 만난 날부터 꼭 일년이 되는 날 이구나, 거기서 이 날을 너의 생일로 정하고, 조촐한 파티라도 하려 하는데 어떻겠니?
세리 : 그렇습니까? 고마워요, 그럼 다녀오겠습니다
마리우스 : 기다려봐! 다른 사람이 간만에 축하해 준다고 하는데 그 태도는 뭐야! 매일 매일 체로! 체로! 체로! 언제까지 찾아도 보이지 않는 녀석을 찾아다닐 셈이야!!
세리 : 뭐야! 니가 내 마음을 어떻게 알아!! 누가 너 따위에게 축하받고 싶은 줄 알아!! 체로는 말이지 내 생일에는 언제나 멋진 선물을 해 주었단 말이야! 체로는 말이지…! 체로는…… 내 단 하나밖에 없는 친구였으니까!!

이 말을 들은 마리우스는 밖으로 뛰쳐나가 버립니다. 이제 마을 밖을 자유롭게 돌아다닐 수 있답니다. 단 마더그린에서는 병사들이 성으로 가는 길을 막고 있어서 성으로는 갈 수 없습니다. 마을에서 나와 왼쪽으로 가면 세리가 일 년 전에 이 마을에 나타났던 장소가 나옵니다.

세리 : 체로는 어디에 있을까? 이 세상의 사람들은 나를 친절히 대해 주지만 아무도 나를 이해주지는 않아. 하긴 아직 그 누구에게도 진정한 나의 정체를 이야기 해 주지 않았으니 그럴 만 도 하지, 이해 해 줄 수도 없을 거고… 마리우스는 처음 만났을 때는 약간 체로와 비슷한 점이 있다고 생각했지만… 정말 싫은 녀석이야!! 맨날 나를 괴롭히기나 하고 말이야! 체로…어디에 있어? 나, 외로워…… 태고의 신들이여, 평생의 소원 이예요, 체로와 만나게 해 주세요

이 이벤트를 본 후에 통나무를 타고 개울을 2번 건너서 계속 숲 왼쪽으로 가면 이상한 동굴의 입구가 보입니다

동굴 입구에서 체로와 킬 오라버니를 생각하며 침울해져 있는 세리 앞에 갑자기 4마리의 냥코들이 나타납니다.

냥코들 : 내! 점심시간이다냥!! 맛있는걸 찾아오자 냐~♪

(고양이들이 지나간 후)
세리 : 고양이들?! …나 좀 피곤해서 그런가? 기분 탓 일거야, 오늘은 집에 돌아가서 쉬도록 하자. (이 말이 떨어지자마자 마을로 돌아갈 건지 아닌지를 묻는 선택지가 등장합니다 'はい'를 선택하면 오렌지 마을로 워프해 갑니다)

오렌지 마을에 돌아와서 집으로 들어가면 무스타키가 아직 마리우스가 돌아오지 않았다며 걱정하고 있습니다. 다시 마리우스를 찾아서 이곳 저곳을 돌아다녀 보지만 마리우스는 보이지 않았습니다. 아직 안 가 본 곳은 아까 고양이들을 보았던 이상한 동굴 밖에는 없으니 가 보도록 합시다. 동굴 안에는 이런 저런 강력한 몬스터들이 나타난답니다(추천 레벨17). 아니나 다를까 동굴 제일 깊숙한 곳에 가보니 그곳에는 마리우스가 있었습니다.

냥코1 : 그 가재, 냥코들에게 넘겨줘 냐! 냥코들의 점심으로 쓸 거다냥!
마리우스 : 이건 절대로 넘겨줄 수 없어! 이거는 말이지, 이거는……!
그때 갑자기 세리가 난입합니다.
세리 : 마리우스!
마리우스 : 앗! 세리…
냥코2 : 뭐냥! 너는, 냥코들을 방해할 셈이냥?
세리 : 너희들은 뭐 하는 녀석들이지?
냥코3 : 우리들 말이냥?
냥코들 : 우리들은 우는아이도 뚝 그치는 마죠리 일가의 냥코들이다냥
세리 : 마죠리 일가?
냥코들 : 왜? 무섭냥?
세리 : 마죠리라면…그 사람 아직도 살아 있었구나… 끈질기구먼

이런 황당한 마법도 있다

이래서 냥코들과 싱거운 전투를 한 판 벌이게 됩니다. 전투에서이기면 냥코들은 도망칩니다.

세리 : (마리우스에게)괜찮아?
마리우스 : 쓰 쓸데없는 짓 하지마! 저런 고양이들 내가 해 치우려 했단 말이야!
세리 : (빠직!)그래! 미안한 짓 했구나! 그럼 안녕
마리우스 : 자 잠깐 기다려봐! (가재를 내밀며) 응, 가재! 생일이잖아?
세리 : 응? 가재? (이걸 나에게 어쩌려고…)
마리우스 : 체로라는 녀석이 어떤 놈인지는 모르지만 나도 이 정도는 할 수 있어! 맘에 안 들면 더 많이 잡아다가 줄게!! 그러니까… 그런 거야! 너, 너는 외토리가 아니란 거야!
세리 : ……! (그렇구나, 나는 지금까지 줄곧 과거만 생각했었어, 미래에서 살아남기 위해 이 길을 선택해 놓고서…그러니까 주변의 사람들의 상냥함을 알지 못한 거구나, 아니 그렇지 않을거야, 사실은 알고 있었지만 사람들의 상냥함을 받아들이면 과거를 잊게 될 것이 무서워서…하지만…그래! 마리우스가 말하는 대로야, 나는 외토리가 아니야, 이제 과거만 생각하는 건 그만 두자! 체로도 어딘가 에서 잘 먹고 잘 살고 있겠지! 나도 나의 운명을 받아들이고 살아가야지! 이 세계에도 꼭 멋진 일들이 잔뜩 있을 거야!)
세리 : 고마워 마리우스
마리우스 : 그 그만둬 그런… 하지만 세리의 웃는 얼굴, 처음 본 것 같은데…
세리 ; 그래? 후후후

마리우스는 미래의 세계에서 처음으로 만난 친구였습니다. 마리우스 덕분에 나는 미소를 되찾을 수 있었습니다. 이때 내 마음 속은 그에의 감사의 마음으로 가득 차 있었습니다. 하지만 손안에서 날뛰는 가재가 신경 쓰여서 그 마음을 잘 전할 수 없었습니다.

제5막 프로포즈(プロポーズ)

즐거웠던 시간은 앗 하는 순간에 사라져버리는 것. 마리우스와 함께 보냈던 어린 시절의 나날도 시간에 흘러가고 저는 완전히 어른이 되어있었습니다, 지금은 오렌지 마을의 수녀로 있답니다, 마리우스는 그림공부를 하기 위해서 나라 안을 떠돌아 다녔기 때문에

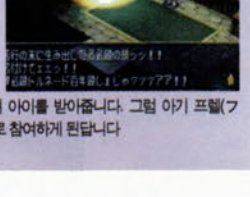
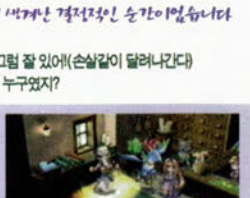
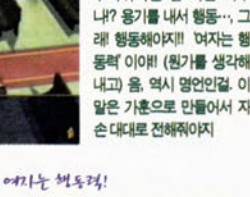
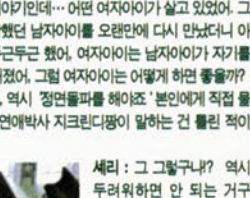
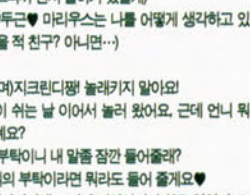
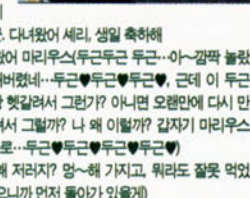
몇 년간 만나지 못했답니다, 오늘은 저의 생일이어서 오랜만에 마리우스가 돌아옵니다

성당 안에서는 세리가 신에게 기도를 하고 있습니다
세리 : 태고의 신들이시여, 어제는 평화로운 하루였습니다. 감사합니다, 오늘도 어제와 같이 잘 보살펴 주세요
세리가 기도를 마치자 훌쩍 커버린 마리우스가 성당 안으로 들어왔습니다.
마리우스 : 세리
세리 : (킬 오라버니?!)
마리우스 : 응? 내가 누군지 모르겠어? 이거 섭섭한데… 나야 나! 마리우스라구!
세리 : 응? 마리우스
마리우스 : 하긴 오랫동안 서로 보지 못했으니 알아보지 못하는것도 무리는 아니겠군. 다녀왔어 세리, 생일 축하해
세리 : 응, 고마워, 잘 돌아왔어 마리우스(두근두근 두근…아~깜짝 놀랐다. 잠깐 오라버니로 착각해버렸네…두근♥두근♥두근♥, 근데 이 두근거림은 뭘까? 킬 오라버니랑 헷갈려서 그런가? 아니면 오랜만에 다시 만난 마리우스가 어른스러워져서 그럴까? 나 왜 이럴까? 갑자기 마리우스에 끌리는 게… 혹시 이게 바로…두근♥두근♥두근♥두근♥)
마리우스 : (응? 세리녀석 왜 저러지? 멍~해 가지고, 뭐라도 잘못 먹었나?) 자, 그럼 난 볼 일이 있으니까 먼저 돌아가 있을게)
세리 : (두근♥두근♥두근♥두근♥ 마리우스는 나를 어떻게 생각하고 있을까? 여동생? 아니면 어렸을 적 친구? 아니면…)
지크린디 : 세리 언니♥
세리 : (깜짝 놀라 뒤돌아 보며)지크린디짱! 놀래키지 말아요!
지크린디 : 오늘은 성의 일이 쉬는 날 이어서 놀러 왔어요, 근데 언니 뭐 생각이라도 하고 계시는 거예요?
세리 : 지크린디짱, 평생의 부탁이니 내 말좀 잠깐 들어줄래?
지크린디 : 물론이지요! 언니의 부탁이라면 뭐라도 들어 줄게요♥
세리 : 그래? 이건 만약의 이야기인데… 어떤 여자아이가 살고 있었어, 그냥 어렸을 적 친구라고 생각했던 남자아이를 오랜만에 다시 만났더니 아주 멋지게 성장한 걸보고 두근두근 했어, 여자아이는 남자아이가 자기를 어떻게 생각하는지 알고싶어졌어, 그럼 여자아이는 어떻게 하면 좋을까?
지크린디 : 음…그건 말이죠, 역시 '정면돌파를 해야죠' 본인에게 직접 물어보는 게 제일 좋아요! 이 연애박사 지크린디짱이 말하는 건 틀린 적이 없다 구요

세리 : 그 그렇구나? 역시 두려워하면 안 되는 거구나? 용기를 내서 행동…, 그래! 행동해야지!! '여자는 행동력' 이야!! (뭔가를 생각해 내고) 음, 역시 명언인걸. 이 말은 가훈으로 만들어서 자손 대대로 전해줘야지

여기는 행동력! 이 역사적인 말이 생겨난 결정적인 순간이었습니다

세리 : 고마워 지크린디짱, 그럼 잘 있어!(손살같이 달려나간다)
지크린데 : 근데…저 여자애 누구였지?

이 상태에서 마더그린(マザーグリーン)에 있는 한 상점에 가서 구석에 서있는 노인에게 말을 걸면 지금 데리고 다니는 용(제 3막에서 동료로 만든 프레ール라는 이름의 용) 이 임신을 한 것 같다며 아이를 받아줍니다. 그럼 아기 프렐(프레ール)이 새로운 동료로 참여하게 됩니다

이 노인은 손가락으로 뭘 한 걸까?

집에 돌아가면 마리우스는 물감을 사러 나갔다고 합니다. 안을 둘러보는데 마리우스가 그리다 만 것 같은 여자의 초상화가를 발견한 세리는 그 그림 속의 여자가 마리우스의 연인일 것이라고 생각하고 열 받아서 집을 나와버립니다. 집 밖에서 고민하고 있는데 아까 교회에 찾아왔던 지크린디를 우연히 만나게 됩니다.

세리 : 지크린디짱! 평생의 부탁이야, 내 이야기 들어줄래?
지크린디 : 물론이죠!
세리 : 좋아, 그럼 이건 만약의 이야긴데… 어떤 여자아이가 살고 있었어, 그 여자아이는 최근 좋아하게 된 남자가 있었단다. 근데 그 남자는 사귀고 있는 여자가 있는 듯 했어. 그래서 여자아이는 무지 화가 났단다. 그 여자아이는 왜 그러는 걸까?
지크린디 : 음…그건 말이죠 역시 질투로군요! 젤러시예요 젤러시(jealousy)!! 그 여자아이는 상대의 남자아이를 사랑하니까 화가 나는 거예요. 그러니까 본인에게 그녀와 어떤 관계인지 확실히 하는 게 좋다고 생각해요!
세리 : 아…그런 방법이 있었지, 근데 물어보니까 '애인이다!' 라고 말하면…
지크린디 : 그때는 그때 가서 생각하지요. 일단 혼자서 고민하는 것보단 낫잖아요?
세리 : 그렇구나, 고마워 지크린디(마리우스는 마더그린에 갔다고 했었지…좋~아! 여자는 행동력! 힘내자!!)

그래서 세리는 마리우스에게 물어보러 오렌지마을 오른쪽에 있는 마더그린으로 달려갔습니다. 근데 마더그린에 가니 웬 잘생긴 미청년이 세리에게 말을 거는군요.

칼 : 여어! 세리씨, 이런 곳에서 만나다니 우연이군요
세리 : 칼 씨!
근데 마침 지나가던 마리우스가 이 광경을 보게 됩니다
칼 : 당신과 만나고 싶었다고 생각하는 참 이었는데… 이건 신께서 계획하신 건가? 어떻게 생각하지 세바스찬?
세바스찬 : 예, 칼님
칼 ; 저와의 결혼에 대해서 생각 해 주셨습니까?
세리 : ……
칼 : 뭐, 괜찮겠지요. 천천히 생각해 주세요. 중요한 결정이니까요. 오늘은 당신의 생일이어서 자그마한 선물을 하나 준비했습니다
칼은 세바스찬에게 세리 에게 줄 선물을 꺼내라고 합니다
칼 : 저 멀리 있는 나라에서 가져온 이 세상에서 제일 아름답다고 칭해지는 보석으로 만든 반지입니다. 하지만 이 보석도 당신의 앞에서는 그냥 하나의 돌덩어리에 지나지 않지요…죄스러운 분… 아 미안, 실례했군요. 핫핫핫
세리 : 아 안돼요. 저는 그렇게 비싼 물건 받을 수 없어요

무기 비즈니스를 하는 칼의 청혼을 무 자르듯이 거절한 세리는 속으로 무기와 전쟁의 공포에 대해서 사람들이 모르고 있다고 생각하며 괴로워합니다.

한편 옆에서 그 광경을 바라보기만 하던 마리우스는…

마리우스 : (뜨아아아아!!! 결혼이라고오오오오오오오오오!!!? 그럼 아까 그 반지는 결혼반지인가!? 에구구…그럼 난 도대체 무엇 때문에…)

마리우스는 터덜터덜 돌아갑니다

집에 돌아가면 마리우스가 땅이 꺼져라 한숨만 쉬고 있습니다. 마리우스가 아까 마더그린에서 자신과 칼을 보았다는 사실을 모르는 세리는…

세리 : (마리우스에게 저 그림에 대해서 물어봐야지! 여자는 행동력이야 세리!!)…저, 저기 있잖아 마리우스, 잠깐 할 이야기가 있는데…
마리우스 : 휘유…알고 있어
세리 : 응? 알고 있다니? 뭘?
마리우스 : 휘유…결혼 말이지?
세리 : (빠직! 결혼? 결혼이란 말이야~!? 저 그림 속의 여자와 벌써 그런 관계가 되었다는 거지!? 빠직! 빠직! 빠직! 빠직!!!! 용서할 수 없어!!!) 뭐야! 그거라면 일부로 집에 돌아올 필요도 없었잖아! 사실은 내 생일 따위는 어떻게되든 상관없는 거 아니야? 빨랑 그녀가 있는 곳으로 가버려!!

마리우스 : 그녀?!!! 무슨 소릴 하는 거야! 너야말로 그 남자가 있는 곳으로 가 버려!!
세리 : 뭐야! 그 남자라니!?
마리우스 : 마더그린에서 만난 남자 말이야! 그 남자와 결혼할거지?!
세리 : (마더그린? 그렇구나…칼을 두고 하는 이야기렸다…, 좋아, 그렇다면…) 그래! 나 그 남자랑 결혼할거야! 너와는 달라서 아주 상냥하고 돈도 아주 많으니까!! 너 따위는 비교할 바가 안되지!! 나는 아주 행복한 여자야~♬

이런 말까지 들은 마리우스가 참는다면 그건 인간이 아니라 예수님 아니면 석가모니겠지요. 역시 마리우스는 밖으로 나가버립니다. 마리우스가 나간 후 세리는 마리우스가 그리던 그림을 보고서 이렇게 말합니다.

세리 : 이 여자가 마리우스의 그녀란 말이지…(흥이다!……뭐야 이런 뚱녀! -그림을 발로 뻥뻥 찬다)
이 광경을 아무 말도 하지 않고 바라보고 있던 무스타키는 그림을 자세히 바라보더니 이 그림은 세리와 아주 닮았다고 이야기 해 줍니다. 그리고 그 밑에는 마리우스가 '사랑하는 세리에게…생일 축하해' 라고 쓴 사인이 있다고 친절히 말해줍니다.

세리 : 뭐야 그런 거였어? 아잉 마리우스도 참 ♥ 사랑하는 세리라니~♥

하지만 세리가 이렇게 좋아할 때가 아닙니다. 어서 마리우스를 찾아서 오해를 풀어줘야 합니다. 마리우스가 어디에 갔는지 몰라서 마을에서 헤메이고 있으려니 또 다시 지크린디가 등장하고 역시 세리는 '평생의 부탁이야!' 라는 비기를 남발해서 마리우스는 아마도 추억의 장소에 있을 것이다 라는 판단을 내리게 됩니다. 그럼 이 두 명의 추억의 장소는 어디였을까요? 몰래방앗간? 헛간? 비디오방? 아니면 체육용구 창고?!(어이어이! 당신 뭘 생각하고 있는거야!!) 그렇습니다. 둘의 추억의 장소는 마리우스가 세리에게 처음으로 선물을 준 바로 그 동굴 안 이었습니다. 동굴로 가는 길에 만난 칼의 결혼에 관한 질문에 단호히 NO!라고 답한 우리의 세리는

세바스찬, 나 채인 거니? 예! 주인님!

다시 그 동굴 안으로 마리우스를 찾으러 들판을 지나, 개울을 건너고, 몬스터들을 레벨 업의 제물로 바치며 씩씩하게 행동력 있게 나아갔습니다.

근데 동굴로 가는 길에 갑자기 어디서 많이 본 소년이 나타났습니다. 체로였습니다!!

세리 : 체로!!? 체로…체로구나…
체로 : 세리?
세리 : 그래…세리야, 다행이야, 네가 무사해서 정말로 다행이야……어딘가 에서 꼭 살아있을 거라고 생각했지만 마음속에서는 아주 불안했었어 하지만 지금 체로가 내 앞에 있어…

세리! 쇼타에 도전?

체로 : ……
세리 : 체로?!
체로 : …미안해, 좀 피곤한 것 같아
세리 : 그 그렇겠네, 과거 세계에서 방금 도착했으니까, 우리 집에서 편히 쉬도록 해
체로 : …괜찮아. 영양을 보충하면 곧 괜찮아 질 거야
세리 : 응, 맛있는 음식들 많이 만들어 줄게
체로 : …그럴 필요는 없어, 왜냐하면 맛있는 건 바로 지금 내 앞에 있으니까…

어지간히 고팠나보다(뭐가?! 뭐가?! 뭐가?!)

세리 : (약간 발그레해져서) 응? 맛있는 거라면 혹시 날 두고 말 하는 거야? 아잉♥ 그러면 곤란해……♥(여전히 이상한 책을 너무 많이 읽은 듯 싶다)
체로 : 잘먹겠습니다………냥~

체로의 탈을 쓴 소마왕이 정체를 드러내자마자 소마왕과의 전투가 벌어집니다. 레벨 20 정도가 되면 가볍게 이길 수 있답니다.

세리 : 너, 도대체 뭐 하는 녀석이지!?
소마왕 : 나를 잊었단 말이냐, 봉인을 풀었던 계집이여……냐
세리 : 봉인?
소마왕 : 뭐 그 보답으로 오늘은 그냥 살려 보내주마……냐, 계집이여, 곧 다시 만날 것이다……꿈에라도 잊지 마라…내 이름은 공포의 대마왕…
세리 : 공포의 …대마왕? 어디선가…들어본 것 같은… 아 참! 이럴 때가 아니지 어서 마리우스를 찾아 봐야지!!

동굴 안에 들어가니 마리우스가 있습니다.

마리우스 : (연못 안에 애꿎은 돌덩이를 던지며)뭐야, 세리 녀석… 그딴 남자에게 넘어가 버리고… 도대체 부자라는 게 뭐야!! 역시 그림 공부로 오랜 시간동안 집을 비워놓은 게 안 좋았던가? 이럴 줄 알았으면 그림공부 따윈 때려치웠을 텐데…제기랄…
세리 : (막 동굴에 들어와서) 마리…
그때 갑자기 '밥먹을 시간이다 냐! 밥먹을 시간이다 냐!' 라고 외치며 냥코들이 등장합니다.
냥코1 : 앗! 전방에 실연 당한 남자 발견이다냐!
마리우스 : 시끄러워!! 누가 실연 당한 남자라는 거야!!
냥코2 : 그럼 뭐냥? 어차피 좋아하는 여자아이가 부잣집 남자와 결혼하게 되어서 채였다거나 그런거 아니었냥?
마리우스 : 뭐라구! 고양이 주제에 잘도 씨부리는구나!!
냥코3 : 한심한 녀석이구 냥
마리우스 : 닥쳐!!!
냥코4 : 얼씨구리? 냥꼬들하고 한 판 뜨겠다는 거냥? 여자에게 채여서 열

받은걸 싸움으로 풀려고 하다니, 꼴 사납다냥, 그런 녀석은 벌줘야겠다 냥!

냥코들 : 와 처벌이다 냥! 처벌이다 냥!!

세리 : (마리우스를 감싸며) 기다려! 이 사람은 나의 아주 소중한 사람이야!

냥코들과 전투를 벌입니다. 아까의 소마왕과는 다르게 엄청나게 약하니 쉽게 이길 수 있어요.

냥코들 : 당했다냥!! 도망가자냥! 도망가자냥!!

전과 동일하게 한 마리는 도망치다 벽에 부딪힌다

마리우스 : (냥코들이 도망간 후)세리… 쓰 쓸데없는 짓 하지마! 저런 고양이들 내가 해 치우려 했단 말이야!

세리 : (빠직!)그래! 미안한 짓 했구나! 그럼 안녕

마리우스 : 어 어이! 기다려 (물 속으로 들어가서 뭔가를 휘적거린다) 아, 있다, 있다. (가재를 내밀며) 응, 가재! 생일이잖아?

세리 : 마리우스!

마리우스 : 기억하고 있어? 어렸을 적에 너에게 생일선물로 이 녀석을 주었었지

세리 : 응 기억하고 있어, 그때랑 아무것도 변하지 않았네, 우리들… 미안해 마리우스, 내가 오해했었어, 네가 그려준 여자의 그림을 보고서 그 사람을 좋아하는구나 라고 생각했었어. 그러니까 왠지 화가 나서 그냥 결혼 해 버린다고 거짓말했던 거야

행복해라 세리…

마리우스 : 응? 하지만 그 그림의 모델은…에엣? 봐 버렸어?!!

세리 : 미안해…

마리우스 : (망했다…그 그림을 보여주면서 고백하려 했는데…이따위 가재를 주면서 프로포즈 해서는 안되잖아!! 에잇!! 남자는 행동력!! 마음으로 승부다!! -가재를 물 속에 집어던지고) 세리!! 나 나나 나하고… 겨 결 결 결 결 결…

세리 : 마리우스 나 듣고 있으니까 진정해

마리우스 : 으 응. 세리, 나랑 결혼해 줘.

세리 : 응

마리우스 : 진짜로? 진짜로?

세리 : 응

마리우스 : 이얏호!!!

그때 이 광경을 밖에서 조용히 지켜보고 있던 사나이가 있었으니 그건 바로 킬과 세바스찬 이었다.

칼 : …이젠 내가 발 디딜 틈은 없겠군, 패자는 조용히 사라져야지 ……

이렇게 해서 저와 마리우스는 결혼했습니다.
그날의 일은 지금도 잊을 수 없답니다
저는 행복했습니다

제 6장 반복되어지는 잘못(繰り返される過ち)

머나먼 과거― 사람들이 고대문명이라고 부르던 시대에 저는 태어났습니다, 고대문명은 전쟁에 의해 멸망했지만 그 무서움을 전하기 위해서라도 저는 미래에서 살아가는 길을 택했습니다. 미래의 세계는 평화로웠습니다. 저는 완전히 마음을 놓았습니다. 그러나 알게 모르게 똑같은 과거를 반복하려 하고 있었습니다

이봐! 고무신 거꾸로 신지 마!

세리 : 태고의 신이시여, 평생의 부탁입니다, 어떻게든 마리우스가 살아 돌아오게 해 주세요

전쟁은 우리들의 소중한 것을 아무런 예고도 없이 인정머리 없게도 앗아가 버렸습니다

아무리 울어도 이제 그의 목소리를 들을 수 없습니다, 아무리 슬퍼해도 이제 그의 미소를 볼 수 없습니다, 맥이 빠져버리는 죽음, 갑자기 다가오는 죽음, 그것이 전쟁입니다

마리우스는 전사했어요

어째서 사람은 똑같은 잘못을 반복하는 걸까요?

마알성

마알성의 어딘가에서 무스타키와 포리안스키는 자식의 복수를 미끼로 한 고룬조의 꼬임에 넘어가서 옛날 유적에서 끄집어낸 고대병기를 다시 움직이도록 연구하고 있었습니다. 이 고대병기를 다시 움직일 수 있게 한다면 많은 사람들의 혼을 앗아간 전쟁도 끝나고 더 이상 무언가를 잃는 일은 없을 것입니다. 하지만 이 고대병기는 옛날 세리가 살던 곳을 멸망시킨 바로 그것이었습니다. 이것은 절대 눈을 떠서는 안 되는 물건이라는 마리우스의 아기를 가진 세리의 간청을 뒤로하고 복수에 불타는 세리의 시아버지인 무스타키는 연구를 계속 합니다.

시대의 급류는 저 한사람의 힘으로는 멈출 수 없었고, 곧 하나의 파괴병기가 완성되어서 전장으로 보내지게 되었습니다, 그 위력은 대단해서 옆나라의 침략을 막을 수 있었습니다

그리고 전쟁은 끝나고 다시 평화가 찾아왔습니다.

저는 전쟁의 무서움을 전하기 위해서 이 세계에 왔지만, 결국 그 무엇도 변하게 할 수 없었던 것입니다… 저는 저 자신의 무력함을 저주했습니다

세리의 시아버지인 무스타키는 마더그린에서 누구를 만나기로 했다고 하고 나갑니다. 이후 세리가 마더그린에 가면 분수대 앞에서 무스타키와 포리안스키가 서 있습니다. 둘 다 누군가가 편지에 여기서 만나자고 썼었는데 시간이 지나도 아무도 안 온다는 것이었습니다. 다시 집으로 돌아가 보면 집에서 수상한 사람의 그림자가 보입니다. 바로 무스타키를 복수의 미끼로 꼬셔서 파괴병기를 기동시키게 만든 고룬조 였습니다.

고룬조를 따라서 교회로 간 세리는 고룬조가 무덤에서 비밀통로를 열어서 어디론가 가는 것을 목격하고 고룬조가 사라진 후에 그 무덤을 조사해 보았습니다.

그랬더니 무덤에는 스위치가 있었고 등장한 선택지에서 'はい'를 선택하니 무덤이 열리더니 비밀 통로가 나왔습니다. 호기심 강한 우리의 임신부 세리는 뱃속의 아이는 뒷전으로 미루고 모험을 찾아서 비밀 통로 안으로 들어갔습니다. 이 비밀 통로는 지하수로이고 많은 몬스터 들이 득시글거립니다. 여기서 등장하는 몬스터들은 위력이 상당하기 때문에 나중에 싸우게 될 보스 캐릭터 클리어용 레벨업 노가다에 많은 도움을 준답니다(회복은 나오자마자 있는 성당에서 하면 됩니다).

수로의 끝으로 가니까 물이 차서 길이 막혀있습니다. 그래서 다시 돌아와 상자들을 밀어서 길을 만들어가다가 '수문의 레버(水門のレバ)'를 발견 합니다. 이 수문의 레버를 얻은 후 다시 온 길을 되돌아가다 보면 무덤으로 연결된 입구로 가기 전에 있는 수문 컨트롤 장치에서 사용하면 아까 물이 차 있던 곳의 물이 빠져서 건너갈 수 있게 됩니다.

여기에서 수문의 레버를 사용합니다

다시 계속 나아 가다보면 여신상이 있고 그 앞에 커다란 문이 있는데 문이 잠겨있어서 들어갈 수 없습니다. 계속 안쪽으로 들어 가다보면 끝에 위로 올라가는 문이 있고 이 문으로 들어가면 성안으로 들어갈 수 있답니다.

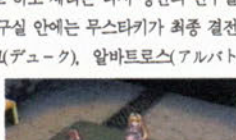
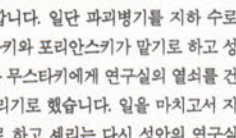
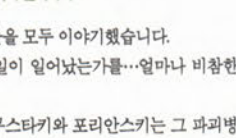
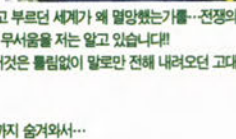
성 안에 들어가니 옆방에서 고룬조의 음흉스런 웃음소리가 들립니다. 그 웃음소리가 들리는 방 문에 귀를 바짝 대고 세리가 엿듣는데 안에서는 고룬조가 무스타키와 포리안스키가 집을 비운 사이에 도둑질한 연구 자료들을 가지고서 파괴병기를 다시 기동시켜서 이 세상을 지배할 계획을 세우며 좋아하고 있는 것이 아닙니까?

이러고 있을 때가 아니라는 것을 안 세리는 집으로 돌아가서 무스타키와 포리안스키에게 고룬조의 음모를 이야기 해 줍니다.

세리 : 그 파괴병기가 대량생산된다면 이 세계는 그때와…고대 문명과 같은 운명을 하게 되는 거예요!!
포리안스키 : ? 고대문명이 멸망한 원인은 아직 해명되지 않았을 텐데…?
세리 : 아니오, 저는 알고 있어요. 당신들이 고대문명이라고 부르던 세계가 왜 멸망했는가를…전쟁의 공포를, 그리고 그 파괴병기의 무서움을 저는 알고 있습니다!!
포리안스키 : 앗, 저 날개는, 저것은 틀림없이 말로만 전해 내려오던 고대인의 날개!!
무스타키 : 세리…너…
세리 : 미안해요 아버님, 지금까지 숨겨와서…

저는 제가 보았던 일들을 모두 이야기했습니다.

과거 세계에서 어떤 일이 일어났는가를…얼마나 비참한 결말을 맞았는가를…

모든 이야기를 들은 무스타키와 포리안스키는 그 파괴병기를 부수어 버리기로 합니다. 일단 파괴병기를 지하 수로로 가져오는 것은 무스타키와 포리안스키가 맡기로 하고 성안에 있는 연구 자료들은 무스타키에게 연구실의 열쇠를 건네 받은 세리가 태워 버리기로 했습니다. 일을 마치고서 지하 수로 안에서 만나기로 하고 세리는 다시 성안의 연구실로 잠입합니다. 근데 연구실 안에는 무스타키가 최종 결전용으로 만들어 놓은 듀크(デューク), 알바트로스(アルバトロス), 치바(チバ)가 이야기를 하고 있었습니다. 이 인형들의 이야기를 들어준 후 주인의 자격이 있는지를 보겠다고 걸어온 싸움에서 이기고 나면 동료가 되어준답니다.

책상 위에 반짝이고 있는 고대병기의 자료를 손에 넣고서 여신상 근처에 있던 굳게 닫힌 문이 있는 곳에 가서 문을 열고 들어가면 무스타키와 포리안스키가 기다리고 있습니다. 명계의 문(冥界の門)을 열고 들어가서 무스타키가 파괴 병기를 정지시키지만 파괴병기가 자기 자신의 의지로 깨어납니다.

감동의 3컷 극장(중년 로보를 소지하다)

그리고 우리의 멋진 며느리 세리는 시아버님과 포리안스키를 피하게 한 후 파괴병기와의 전투에 돌입합니다. 이 전투는 메인 시나리오에서도 상당히 고전을 면치 못하는 전투입니다. 일단 레벨을 30정도까지 올리고서(여기서는 상점에서 파는 페로몬 X-フェロモンEX-라는 아이템을 사용해서 레벨 업 노가다를 하는 것이 좋습니다)이곳에 들어오기 전에 SP회복용 아이템과 전체 HP회복용 아이템을 충분히 가지고서 전투에 돌입하는 것이 좋습니다. 이 녀석은 엄청나게 강한 전체 공격을 반복해서 사용하는 경우가 있으므로 아무런 손도 쓰지 못하고 죽는 경우가 생깁니다. 그러니 어떤 경우에도 세리를 살려 놓고서 아군이 거의 전멸 할 정도가 되면, 세리의 보상(ごほうび)커맨드 중 모두를 부활시킬 수 있는 러브러브파이어(ラブラブファイア)를 사용해서 다시 싸우는 식으로 전투를 진행 시켜 나가는 방법을 추천합니다.

세리 : 하아 하아 하아…..!!
포리안스키 : 아~ 볼 품 없게 되어버렸네(이 나이에 아주 약간 쫄았잖아…)
무스타키 : 괜찮니, 세리?
세리 : 예, 저는 괜찮아요. 하지만 이 녀석을 완전히 정지시키는 것은 어렵겠어요. 아무나 조금이라도 건드리면 다시 움직일 수도…
무스타키 : …음 그럼 이곳에 봉인시킬 수밖엔 없겠군
포리안스키 : 그러세, 그게 좋을 것 같아

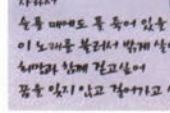
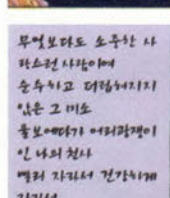
고대문명은 전쟁 때문에 멸망했습니다. 인간은 과거의 교훈에서 아무 것 도 배울 수 있는 것이 없었을까요? 과거의 희생은 부질없던 것이었나요?, 어째서 인간은 똑같은 실수를 반복하는 걸까요? 하지만 저는 믿습니다. 언젠가는 꼭 모두가 알아주리란 것을…

최종막 마지막 바램(最後の願い)

전쟁이 끝나고 몇 년…, 내가 사랑했던 사람은 전쟁에서 목숨을 잃었습니다. 그러나 그는 내 속에 새로운 생명을 남기고 갔습니다. 저는 태어난 아이를 코르네트라고 이름 지어주었습니다. 그 아이는 저에게 살아갈 목표와 희망을 주었습니다. 힘든 순간은 영원히 계속 되어지지 않고, 언젠가는 행복이 찾아 올 때가 온다. 그것을 이 아이는 가르쳐 주었습니다

세리 : 자아, 코르네트, 오늘은 뭐하고 놀까?
코르네트 : 응 있지 응…있지, 쿠루루랑 모험 놀이!
세리 : 후후후, 코르네트는 정말로 쿠루루와 사이가 좋구나
코르네트 : 응, 왜냐면 엄마가 준 인형인걸
세리 : 후후, 그러네, 코르네트도 엄마처럼 인형과 사이좋게 지낼 수 있는 힘이 있을지도 모르겠네…
코르네트 : 인형들과 사이 좋게 지내는 힘?
세리 : 엄마가 준 그 나팔에는(그렇습니다 오리버니에게서 받은 그 나팔입니다)신비한 힘이 숨어있어서 여러 가지 소원을 들어준단다, 코르네트가 그 나팔을 불면 꼭 많은 인형들과 친구가 될 수 있을거야
코르네트 : 그치만 코르네트 에게는 엄마가 있는걸!
세리 : 그러네…하지만 엄마도 코르네트 곁에 언제까지 있을 수는 없으니까…
코르네트 : 우와아앙…그러면 시로 시로!!!
세리 : 미안미안, 괜찮아, 엄마는 코르네트가 행복해질 때까지 곁에 있어 줄게
코르네트 : 정말? 약속할꺼지?
세리 : 응, 약속할게
코르네트 : 자 그럼 손가락 걸기~

세리와 코르네트가 손가락 걸기 약속을 하고 난 후에 누군가가 코르네트에게 놀자고 찾아옵니다. 에트와르였습니다. 에트와르는 칼의 딸입니다.

에트와르 : 안녕하세요~세리 아줌마…
세리 : (하늘에서 떨어진 대야에 맞는다)아줌…마(하긴 어쩔 수 없지 한 아이의 엄마인걸…)

코르네트와 에트와르가 밖으로 놀러 나가자 세리는 교회의 청소를 하러 교회로 갑니다.

약혼 선물로 받은 가재는 이 안에 아직도 살아있다

무엇보다도 소중한 사랑스런 나의 아이여
순수하고 더럽혀지지 않은 그 미소
울보에다가 어리광쟁이인 나의 천사
빨리 자라서 건강하게 자라서
슬플 때에도 룰 죽이 있을 때에도
이 노래를 부르면서 밝게 살아주었으면 좋겠어
해님과 함께 걷고싶어
꿈을 잃지 않고 걸어가고 싶어

성당 안의 청소를 끝내고 코르네트가 잘 자라게 해 달라고 신과 마리우스에게 기도하는데 갑자기 잠시동안 지진이 일어납니다. 근데 지진의 진도가 보통이 아닌 것을 안 세리는 혹시 지하에 있던 그것에 무슨 일이 있어 났을지도 모른다고 생각하고 시아버님인 무스타키에게 알리러 갑니다. 무스타키와 이야기를 하고 난 후에 코르네트를 찾는데 마당 앞에서 에트와르와 놀고 있던 코르네트는 아무 데도 보이지 않습니다. 혹시나 하는 마음에 비밀 통로가 있는 무덤으로 가 보니 비밀통로가 열려져 있고 그 앞에는 에트와르가 '코르네트가…코르네트가…' 하며 울고 있습니다. 일단 에트와르를 진정 시키고 코르네트가 그 안에 있다고 확신한 세리는 불타오르는 모성애로 다시 지하 수도로 들어갑니다.

남의 자식이니까 달래지 자기자식 이었으면…

파괴 병기를 봉인시켜놓은 명계의 문을 열고 안에 들어가니 안에는 코르네트가 겁에 질린 모습으로 있었습니다

세리 : 코르네트! 아아 나의 코르네트!!! 이런 곳에 오면 안되잖아! 내 평생의 부탁이니까 이제 오면 안된다?
코르네트 : 훌쩍 훌쩍 으 응.
그때 뒤에서 이 둘을 지켜보고 있던 사람이 있었으니 그는 바로 이 병기를

부활시켰던 고론조였습니다.
고론조 : (쳇! 이렇게 빨리 사람이 올 줄이야!! 오랜만에 기계인형을 찾았다고 했더니……! 이 고론조의 야망이……!! -도망친다)

그리고 파괴 병기는 다시 움직이기 시작합니다. 코르네트를 뒤로 물러서게 하고 파괴 병기와 대면한 세리는

세리 : 사람을 죽이기 위해 사람에게 만들어진 기계인형……그 과거의 기억에 이끌려 다시 움직여지려고 하고 있군요…죄는 당신을 만든 인간들에게 있어요. 당신에게 죄는 없어요…하지만 당신은 … 이 시대에는… 아니! 어느 시대가 되었던 간에 존재해서는 안 되는 것 이에요!! 잠들어 주세요! 과거의 기억과 함께…

중력 스트라이크 같은 필살기를 2번 연속해서 쓰는 경우도 있으니 주의하세요

이번 이야기의 마지막 전투입니다. 전투 요령은 전과 동일하답니다. 레벨 40정도가 되면 그럭저럭 이길 수 있고 레벨 35정도라면 전에 싸웠던 방법대로 차근차근 싸우면 이길 수 있답니다.

파괴평기가 부수어져 갈 때 코르네트가 다 된 줄 알고 세리에게 달려오고 그 충격에서 코르네트를 보호하기 위해 세리는 몸을 바칩니다

불타는 모성애

코르네트 : 엄마!!!
세리 : (웃으며)다치진 않았니 코르네트?
코르네트 : 미안해요! 잘못했어요!! 코르네트 때문에 엄마가!!
세리 : 후후, 바보로구나, 엄마에게 사과할 일은 없단다
코르네트 : 엄마! 일어나요! 코르네트가 행복해질 때까지 곁에 있어 주겠다고 약속했자나요!! 손가락 걸고 약속했자나!!
세리 ; 후후 그렇구나 …그래 엄마는 코르네트의 곁에 있을 거란다, 코르네트가 행복해 질 때 까지
코르네트 : 엄마 죽으면 안돼!!
세리 : 미안해…엄마, 이제 힘을 낼 수가 없어…부탁이야 코르네트, 나팔을 불어주지 않으련? 엄마에게 마지막 힘을…
코르네트 : 응! (나팔을 붑니다 바로 그 나팔소리를…)
세리 ; 울지마 코르네트, 엄마는 언제나 너의 곁에 있어줄게… 운명의 신이여! 나의 마지막 소원을……코르네트, 엄마는 코르네트를 만나서 행복했단다…고마워 코르네트……
무스타키 : 세리…

세리의 혼의 쿠루루로

무스타키가 본 것은 마리우스의 영혼과 고대인의 날개를 활짝 핀 세리의 모습이 사라져 가는 것이었습니다. 그와 동시에 쿠루루가 움직이는 것도…

저는 죽기 직전에 마지막 힘을 짜 내어서 저의 혼을 인형 속으로 넣었습니다.

쿠루루 각성!!

그 후 저는 인형 쿠루루로서, 코르네트와 함께 세월을 보냈습니다
코르네트는 그것에 대해 알지 못했지만 덕분에 저와 코르네트는 친구처럼 사이좋게 지낼 수 있었습니다.

만남이 있으면 헤어짐이 있고
헤어짐이 있으면 재회가 있습니다…
인생은 이것을 반복하는 것일지도 모릅니다
그리고 저는 코르네트가 무사히 성장해서 행복을 손에 넣는 것을 지켜본 후 다시 여행을 떠났습니다…

다른 사람은 저에 대해서 행복하다고 말하지도 모릅니다
다른 사람은 저에 대해서 불행했다고 말하지도 모릅니다
행복인지 불행인지
그것은 저도 잘 모르겠습니다
단지 하나 말씀 드릴 수 있는 것은
제가 자신의 인생에 만족했다는 것입니다
사람에게는 행복한 순간과 고통스러운 순간이 평등하게 찾아옵니다
행복이 있으니까 고통이 있고
고통이 있으니까 행복이 있는 거라고 저는 생각합니다
행복의 소중함을 전해드리기 위하여 저는 이 이야기를 계속 해 나가겠지요.
이제부터도 그리고 언제까지나……
마지막으로 감사의 마음을 담아서
이 말 한마디를 해 드립니다…
고마워요…

6장 (?)마알이다! 전원집합!

이 게임을 하면서 너무 쉬운 난이도의 던전에 질린 플레이어들을 위해서 만든 엑스트라 던전 인 것 같지만 역시 극악의 쉬운 난이도를 달리는 던전이예요. 지금까지 등장했던 플레이어 릭터들이 다 나와서 맘에 드는 파티를 만들 수 있고 관계가 있는 특정 캐릭터 파티에서는 파티 필살기가 나가요(예 : 마죠리 일가) 그리고 마알 이야기의 완전한 결말(?)을 볼 수 있어요. 페이지 관계상 공략 대신 부활한 공포의 대마왕을 물리치는 감동의 엔딩 사진들로 공략을 마무리 할까 해요(이젠 여자 말투 쓰는것도 지쳤다… 휘유)

빅 오! 쇼 타임!!
(일 리가 없지요 -_-;)

친절하게도 싸울 준비가 되지 않았으면 돌아가서 충분한 준비를 할 수 있답니다

빅파워업 한다고 하는 메가데우스 (가 아닌 대마왕…)

초 극악 기술 '마왕 메가데스(역시 메가데우스의 패러디인가?) 웬만한 파티는 한번에 절멸'

이제 30%의 힘 밖에 내지 않았다는 대마왕

하지만 쓰러집니다…-_-;
(말도 안되는 결말…)

안에는 냥코가 타고 있었습니다…

그런 단순한 유혹에 넘어가려면 도대체 어느 정도의 지능이 필요한건지…

마왕 봉인을 위해 세리가 생각해 낸 방법이란 …

황당해서 할 말을 잃은 동료들

을 클리어 축하해요!!
역시 엔딩의 특전은 없답니다…

마치며

모든 재미있는 에피소드, 패러디 를 싣지 못해서 상당히 아쉬웠던 공략이 되어 버렸네요.. 공략중 산화해간 장재원 필자의 쾌유를 빌고, 객기부리기에 희생되어진 고라파덕에게 감사의 한마디
'네가 도움을 청할때면 난 사라져 있을껄?'

'THANKS! ANYWAY'

바운서 수칙

롤 플레잉 액션

…이라는 거창한 타이틀을 달고 나왔지만 전혀 RPG라는 생각은 들지 않는다. 오히려 중간 중간에 나오는(그야말로 중간 중간이다…. 명색이 액션인데…) 전투마다 캐릭터를 바꿀 수 있는 것이 롤 플레잉(Role Playing)의 의미가 아닐런지(…라고 확대해석중). 어쨌든 기본적인 시스템에 대해 알아보기로 하자.

바운서 수칙 #1 초급 조작법

방향키 / 아날로그 스틱	캐릭터의 이동 / (메뉴시) 커서의 이동
△버튼	상단공격
ㅁ버튼	중단공격
×버튼	하단공격 / (메뉴시) 취소
ㅇ버튼	점프공격 / (메뉴시) 결정
START버튼	포즈 메뉴 ON · OFF
L1버튼	공격버튼과 함께 누름으로써 엑스트라 스킬 사용 적과 근접한 위치에서 버튼을 누르고 있으면 평행이동 가능
R1버튼	가드(사용시 공격 및 이동 불가)
R2버튼	도발 / 트리니티(Trinity : 삼위일체) 러시 사용

※ 이 게임은 공격버튼도 아날로그 입력을 받기 때문에 듀얼쇼크 2로만 플레이가 가능하다. 물론 다인 배틀시에 사용하는 멀티탭도 PS2 전용의 것을 사용해야만 함.

바운서 수칙 #2 중급 조작법

● **버튼의 강약 :** 이 게임은 입력의 간단함을 생명으로 해야하는 액션게임임에도 불구하고 버튼 입력에 강약에 따른 차이를 두고 있다. 물론 이런 입력 방식이 마음에 드는 유저들도 있을 것이고 제작사측에서도 초보자도 쉽게 커맨드를 입력할 수 있도록 배려하는 차원에서 이런 방식을 택했다고 밝히고 있지만 그 덕에 액션게임의 단순 무식함에서 오는 경쾌함이 사라진 것은 아쉬울 따름이다(타격감은 좋은데…). 뭐, 따로 설명할 필요도 없겠지만 버튼을 약하게 누르면 약공격이, 강하게 누르면 강공격이 나간다는 건 지당한 사실. 입력의 미묘함에 익숙해지기 힘들다면 옵션의 컨트롤러 설정(コントローラ設定)에서 버튼 감도설정(ボタン感度設定)으로 자신에게 맞는 감도를 고르도록 하자.

● **엑스트라 스킬의 취득 :** 스토리 모드 플레이 중에 나오는 적을 쓰러뜨리면 얻게 되는 바운서 포인트(이하 BP)로 캐릭터를 강화시킨다…라는 게 이 게임이 나오기 전에 그렇게나 광고를 해대던 '포인트 익스체인지 시스템에 의한 캐릭터 커스터마이즈'라는 것인데… 실제로 그리 대단한 것도 아니고 광고처럼 캐릭터를 스피드형이나 방어형처럼 한 쪽 방향으로 키울 수 있는 것도 아니기에(각각의 성장치에 한계가 있어서 결국은 마찬가지가 된다) 그냥 아무 생각 없이 포인트가 생기면 생기는 대로 써버리면 된다. BP로 얻을 수 있는 것에는 체력 상승(ライフアップ), 공격력 상승(パワーアップ), 방어력 상승(ディフェンスアップ) 같은 능력치 위주의 성장 이외에도 엑스트라 스킬이라는 일종의 필살기가 있는데 (당연한 얘기겠지만) 이것들은 얻기 전에는 절대로 사용할 수가 없으니 뒤에 나올 기술표에는 실려있건만 (기술을 얻지도 않고서) 어째서 기술이 나가지 않느냐고 편집부로 항의를 하거나 하기는 마시길.

● **액티브 캐릭터 셀렉트 :** 포인트 익스체인지 어쩌구 하는 것처럼 역시 대대적인 광고를 해댔던 시스템으로 기존의 액션 게임이 처음에 시작할 때 골랐던 캐릭터로 (컨티뉴를 하지 않는 한) 끝까지 그 캐릭터로 가야만 하게 되어있는 반면에 이 게임은 매 전투마다 세 명의 주인공 중 하나를 고를 수 있도록 되어 있다. 뭐, 그래봤자 별다른 차이는 없고 숨겨진 캐릭터 2명을 선택하는데 의의가 있는 시스템이라 하겠다.

● **엑스트라 게임(エクストラゲーム) :** …이라고 해서 뭔가 거창한 것을 기대했다면 그대는 아직 사회의 쓴맛을 보지 못한 가련한 중생이다. 그저 스토리 모드를 클리어 한 다음에 축적된 BP 및 엑스트라 스킬 등을 가지고 다시 처음부터 시작할 수 있는 모드를 이렇게 과대 포장한 것. 어째서 이 모드와 로드 게임 모드가 따로 있는지 머리 나쁜 필자는 도저히 이해할 수가 없었다.

● **가드에 관해서 :** 이 게임의 가장 큰 문제점인 가드. 기껏 상, 중, 하단의 심오한 공격체계를 갖추어 놓고선 가드버튼 하나로 모든 공격이 막아진다는 엄청난 문제점이 있다(물론 배후에서의 공격은 가드할 수 없다). 가드에는 내구력이 설정되어 있어서 일정 시간 이상 가드를 하고 있으면 자동적으로 가드가 풀어지게 되는데 한 번 가드가 풀어지게 되면 그 스테이지에서는 두 번 다시 가드를 할 수 없게되므로 주의하자. 참고로 가드의 내구력은 캐릭터의 방어력에 비례한다.

바운서 수칙 #3 고급 조작법

● **트리니티 러시 :** 스토리 모드를 진행하다보

물론 개나 로봇에게도 차별 대우는 없다

면 간혹 동료 중 하나가 도발을 하는 경우가 있는데 이때 플레이어도 같이 R2버튼을 눌러주면 3인 합체기라 할 수 있는 트리너티 러시가 나가게 된다. 하지만 대미지 자체도 그리 높지 않고(적의 남은 체력에 비례해서 공격력이 바뀐다고는 하지만… 그냥 다른 엑스트라 스킬 한 방보다도 약하다) 보스인 두라간에게는 절대 걸리지 않는 등, 그저 겉멋만을 위한 기술이라고 보면 된다. 그래도 캐릭터별로 연출이 바뀌기 때문에 한 번쯤은 봐두도록 하자.

● **보다 높은 BP획득을 위해 :** 이 게임은 등장하는 적의 수가 한정되어 있기 때문에 BP 역시 일정량 이상을 모을 수가 없게 되어 있다. 그래서인지 모르겠지만… BP를 얻을 때 화면에 노란 색으로 표시되는 'RECEIVED ××BP!' 라는 문자가 사라지기 전에 또 다시 BP를 얻게 되면 체인 보너스로 BP가 2배, 4배… 이런 식으로 올라가게 된다. 하지만 어차피 BP는 99999밖에 얻을 수 없기 때문에(언뜻 보기엔 많아 보이지만 서너번 플레이하다보면 금방 모을 수 있다) 별 의미는 없다.

● **랭크에 관해 :** 처음에는 캐릭터 모두 G랭크에서 시작을 하지만 BP를 모아 캐릭터를 강화시키다보면 점점 랭크가 올라 F~A를 거쳐 마지막에는 S까지 오르게 된다. 또, 보스급 적들은 아군의 랭크 평균치에 맞춰 랭크가 올라가는데 랭크가 높으면 높을수록 획득 BP가 많아진다는 장점이 있는 반면, 그만큼 강력해진다는 것을 의미한다.

● **다운공격 :** 이 게임은 폴리곤으로 되어있는 액션게임답게 공중콤보는 물론 다운공격도 존재한다. 공중콤보야… 그냥 공중에 띄운 다음에는 아무 추가타나 넣으면 되지만(말은 쉽지만 실제로는 그리 쉽지 않다. 오히려 다인 배틀 모드에서 의외의 공중콤보가 많이 나온다) 다운공격은 하단공격판정이 있는 기술이라면 다 들어간다…라고 하고싶지만… 이 게임이 폴리곤으로 되어있는 액션게임답지 않게 기상시에 쓸데없는 무적시간이 있어 그리 쓸만한 다운공격은 몇 존재하지 않는다. 참고로 다운되었을 경우에 아무런 조작을 하지 않고 있으면 그대로 누워서 일어나지 않아 다운공격의 마루타가 되어버리니 가능한 빨리 일어나도록 하자.

바운서 수칙 # 4 옵션

● **음성선택 :** 이 게임의 옵션에서 건질 것이라고는 음성선택(音聲選擇) 하나 뿐이라 해도 과언이 아니다(나머지는 컨트롤러 설정에 사운드 출력, 로드 & 세이브…). 이 모드는 DVD의 대용량을 활용한 것으로(…라고 광고에는 쓰여있다) 음성 및 자막을 일본어와 영어 중에서 선택할 수 있는데(물론 음성은 일본어로, 자막은 영어로… 하는 식도 가능하다) 음성출력을 어느 언어로 했는가에 따라 엔딩 테마곡도 바뀌게 된다. 참고로 공략의 대사 번역은 필자가 영어와 일본어 두 가지를 임의로 적절히 섞어 각색한 것이 많으니 주의하시길(그냥 번역하기에는 너무나 유치한 대사가 많아서…). 아, 영어냐 일본어냐에 따라 코우의 제스쳐가 바뀌는 부분도 있는데… 단지 그것 뿐이다.

● **데이터의 로드 :** 이 게임은 요즘 나오는 게임답지 않게 오토 로드 기능이 없다. 그래서 게임기 전원을 넣을 때마다(시작하자마자 대전 모드를 즐기려면) 일일이 데이터를 로드해줘야 한다는 번거로움이 존재한다.

바운서 수칙 # 5 대전 모드에 대해

● **캐릭터별 컬러는 4가지 :** 대전이나 서바이벌 모드에서 캐릭터를 선택할 때 L1, L2, R1, R2의 4가지 버튼 중 하나를 누르고 고르면 색깔 및 복장이 변화한다(기본은 R1버튼). 또 서바이벌 모드에서 50번째로 등장하는 시온을 이겼을 경우엔 L, R버튼 4개를 동시에 누름으로써 시온 엔딩에 나오는 후드를 뒤집어쓴 시온을 고를 수 있으며 스토리 모드에서 코우가 적병으로 변장하는 루트를 통과했을 경우는 역시 버튼 4개로 적 병사 복장을 한 코우를 고를 수 있게 된다. 참고로 코우의 도발은 휘파람을 부는 것인데 음성출력을 일본어로 했을 경우엔 마스크 때문에 휘파람 소리가 제대로 나지 않게 된다(그럼 영어 버전은 어째서 소리가 나는 것인가…).

● **모든 캐릭터를 모으려면 :** 이런 게임들이 다 그렇듯이 스토리 모드에서 한 번이라도 쓰러뜨린 보스급 캐릭터들은 대전 모드 및 서바이벌 모드에서 사용할 수 있게 된다(배경 스테이지도 한 번 이상 싸웠던 곳만 선택할 수 있다). 어차피 다른 캐릭터들이야 플레이를 하다보면 자연스레 한 번씩 싸우게 되겠지만 다음의 세 캐릭터는 특수한 조건을 만족시켜야만 싸울 수 있다는 것을 알아두자.

① **두라간 최종버전 :** 게임을(엑스트라 게임 선택) 세 번째 클리어하면 최종보스로 등장.
② **웡 :** 칼디아의 특수 이벤트를 보지 않은 상태로(스토리 공략 참조) 시온 엔딩을 보면 엔딩 중간에 등장.
③ **리안 :** 코우로 플레이하여 리안의 이벤트를 모두 보면(스토리 공략 참조) 코우의 엔딩 후에 등장.

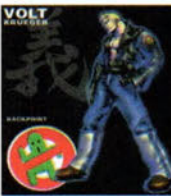
바운서 수칙 # 6 기술표

※ 다운공격이라고 써있는 것은 적 다운시에 추가타로 사용이 가능한 기술을 의미한다.
※ 모든 잡기는 벽이나 기물에 상대의 몸이 닿으면 풀려버린다.
※ →라고 표시된 것은 편의상의 표기로, 실제로는 어느 방향으로 입력하든 상관이 없다.

시온 바자드(Sion Barzahd)

일단은 주인공이지만… 엑스트라 스킬을 포함한 대부분의 기술들의 딜레이가 상당히 큰데다 이렇다 할 콤보마저 없기에 결코 강하다고 할 수 없다. 그나마 공중 이단차기가 '약간' 쓸만하며 배짱을 부려 더블 너클(뒤쪽에도 판정이 있다) 카운터 히트의 한 방을 노리는 것도 괜찮겠다.

기술명	커맨드	비고
잽	△	
원투 펀치	△△	
콤보 사이드 킥	△△△	
상단 뒤돌려 차기	▲	
코크 스크루 펀치	△▲	
대시 사이드 킥 라이트	→△	
차올리기	□	
스윙 어퍼	■	띄우기
더블 어퍼	■□	띄우기
날아 차올리기	□■	띄우기
차올리기 삼연	□■□	띄우기
대시 사이드 킥 레프트	→□	
스톰 로우	×	
백 스윙 킥	×	다운공격
크리티컬 스윕	××	다운공격
슬라이딩 킥	→×	다운공격
내려차기	○	
시풍각	●	
폭주차기	○●	
날아 돌려차기	→○	
공중 이단차기	→○○	
버스터 스로우	L1+△	잡기
토비드 킥	L1+□	상단회피
그라운드 스윕	L1+×	다운공격 / 6회까지 가능
플로팅 마인	L1+○	
토네이드 어퍼	L1+△+○	
더블 너클	L1+□+×	카운터(혹은 측면 히트)시 다운
허리케인 브리지	L1+○+×	구석 히트시 초절 대미지

볼트 크루거(Volt Krueger)

프로레슬링의 기술을 사용하는 만큼 엑스트라 스킬의 대부분이 잡기이다. 그 중 자이언트 스윙은 잡기 거리도 길고 상단회피에 다운공격까지 된다는 점만 보면 매우 쓸만해 보이지만 좁은 장소에서는(…라기보다 웬만큼 넓어야 한다) 무용지물인 기술이기에 사용법이 무척이나 애매하다. 다운공격으로는 스톰핑이 고성능을 자랑한다.

기술명	커맨드	비고
훅킹 래리어트 라이트	△	
훅킹 래리어트 레프트	△△	
훅킹 래리어트 콤보	△△△	
크래시 헤드 버트	▲	
크래시 스트레이트	△▲	
플라잉 닐 킥	→△	다운공격
프론트 킥	□	
롤링 소배트	■	
드롭 킥	□■	
러닝 래리어트	→□	
스톰핑	×	다운공격
다리걸기	×	다운공격
헤비 로우킥	××	다운공격
덩크 샷	○	
플라잉 바디 프레스	●	다운공격
숄더 어퍼	L1+△	상단회피
해머 타이푼	L1+□	
리프트 업 슬램	L1+×	잡기
파워 브리지	L1+○	잡기
캐논볼 스트라이크	L1+△+○	잡기
어스 쉐이커	L1+□+×	잡기
자이언트 스윙	L1+×+○	잡기/상단회피/다운공격

코우 레이포(Koh Leifoh)

국적불명의 태권도를 사용하는데 세 명의 주인공 중에서는 최강을 자랑한다. 기술들의 딜레이가 적은 것도 아쉬워서 방어력까지 높다(즉, 가드 게이지의 양이 많다는 얘기). 엑스트라 스킬 중에서는 엔월권이 제대로만 맞추면 6번까지 연속으로 공중콤보로 사용할 수 있다는 사기성을 자랑하며 등공호습각은 이 기술 하나만으로도 스토리 모드를 클리어할 수 있는 고성능 기술이다.

기술명	커맨드	비고
오른 수도	△	
왼 수도	△△	
삼연수도	△△△	
상단 돌려차기	▲	
이연 돌려차기	▲△	
삼연 돌려차기	▲△△	
수도 어퍼	△▲	
차올리기	□	
동회전 찍기	■	다운공격
내려차기	□■	
하단 뒤차기	×	
회전 다리걸기	×	다운공격
뒤차기 다리걸기	××	2격째 다운공격
팔베기 차기	→×	다운공격
롤링 스탬프	○	다운공격
플라잉 스핀 킥	●	
타이거 사이드 킥	→○	
더블 사이드 킥	→○○	
산람	L1+△	잡기
엔월권	L1+□	띄우기
낙붕각	L1+×	다운공격
풍뢰시	L1+○	2격째 다운공격
등공호습각	L1+△+○	3격째 다운공격
호련시	L1+□+×	1격째 다운공격
천뢰각	L1+×+○	2격째 다운공격
맹호연무각	L1+△+□	

에키드나(Echidna)

원래 카포엘라하면 긴 리치에 중, 하단을 가늠하기 힘든 기술들을 앞세워 대전 게임에서는 상당히 악명을 떨치고 있는 무술…이련만 이 게임은 상, 중, 하 가드의 구분이 없는 관계로…(이하 생략). 앰부시 스트라이크는 발동이 느리기 때문에 사용을 자제하자. 괜히 공격도 못하고 적에게 다운공격의 기회만 주는 결과를 낳게 된다.

기술명	커맨드	비고
슬랩 훅	△	
슬랩 스핀	△△	
슬랩 스트림	△△△	
슬랩 스트림 사이드 킥	△△△△	
마카코 엔페	▲	
콤비나소 아우 파츄드	△▲	
데코파소	□	
비리바	■	
콤비나소 비리바 파라푸조	□■	
펜린 부라다	→□	
하스티라	×	다운공격
엠프리스 힐	×	다운공격/구석한정 다단히트
트로카 에 피아오	××	다운공격
트로카 에 피아오 엔페	×××	다운공격
트로카 에 피아오 바이아	××××	다운공격
카베이린냐	○	다운공격
후마사	●	
미사일 킥	L1+○	
사이클론 드라이브	L1+×	3회까지 가능/1, 2격째 다운공격
데드 엔드 카니발	L1+△	4회까지 가능/ 다운공격
왕복 따귀	L1+□	2회까지 가능
앰부시 스트라이크	L1+△+□	상단회피/이후 △로 공격/띄우기

두라간 C.미카도(Dauragon C. Mikado) /Type A

외문정주는 팔꿈치가 나와야 판정이 생기므로 자칫하면 적을 뚫고 지나가는 초자연적 현상이 일어날 수도 있다. 뭐, 이를 이용한 역가드 공격도 가능하지만 의도적으로 노리기는… 포기하자.

기술명	커맨드	비고
정권	△	
선풍각	▲	
연격	△▲	
참추	□	띄우기
철산고	■	
참추리권	□■	
조잔각	×	다운공격
나락	×	다운공격
조잔수면차기	××	다운공격
섬전공각	○	다운공격
우단각	●	띄우기
시운각	→○	
시운이단각	→○○	
선풍비연각	L1+□	
고월열각	L1+○	
삼선각	L1+△	3회까지 가능/3격째 다운공격
외문정주	L1+△+□	때때로 2히트

두라간 C. 미카도(Dauragon C. Mikado) /Type B

양팔을 다 사용하기에 통상기의 종류가 약간 늘어난 것을 빼곤 이전 타입과 별 차이가 없다. A타입이건 B타입이건 어차피 약하긴 매한가지이니 취미용으로나 선택하자.

기술명	커맨드	비고
승인저	△	
승인포추	△△	
승인오우파	△△△	
선풍각	▲	
이승연저	△▲	
당뮬저	□	
추룡연파산	■	
당뮬붕격	□■	
조잔각	×	다운공격
나락	×	다운공격
조잔수면차기	××	다운공격
섬전공각	○	다운공격
우단각	●	띄우기
연환퇴	●●	띄우기
시운각	→○	
시운이단각	→○○	
선풍비연각	L1+□	
고월열각	L1+○	
강룡장	L1+△	
철산고	L1+△+□	
낙천충	L1+△+○	이동잡기

두라간 C. 미카도(Dauragon C. Mikado) /Type C

전질보의 황당한 적 추격 능력은 놀랍다기보다는 웃음이 나올 정도. 두라간 시리즈(…)의 유일한 가드 불능기인 굉천수는 발동은 느리지만 히트만 시키면 그 다음에 이어지는 공중콤보로 상대의 체력을 반은 앗을 수 있으니 한 번쯤 노려보는 것도 나쁘진 않다.

기술명	커맨드	비고
승인저	△	
승인저	△	
승인포추	△△	
승인오우파	△△△	
선풍각	▲	
이승연저	△▲	
당뮬저	□	
추룡연파산	■	
당뮬붕격	□■	
전질보	→□	
조잔각	×	다운공격
나락	×	다운공격
조잔수면차기	××	다운공격
섬전공각	○	다운공격
우단각	●	띄우기
연환퇴	●●	띄우기
시운각	→○	
시운이단각	→○○	
이문정주	L1+□	
용선각	L1+×	다운공격시 때때로 2히트
천궁퇴	L1+○	띄우기
굉천수	L1+□+×	가드불능/띄우기

※ 푸른색으로 표시된 기술은 엑스트라 스킬을 뜻함

두라간 C. 미카도(Duragon C. Mikado) / Type D

백열관음장은 얼핏 가드불능처럼 보이지만… 그냥 그렇게만 보일 뿐. 솔직히 Type C가 더 강해 보인다. 아, 비룡연퇴는 최고의 서바이벌 모드용 기술이라 해도 과언이 아니니 서바이벌 모드 클리어를 노린다면 이 녀석을 선택하도록 하자.

기술명	커맨드	비고
승인저	△	
승인포추	△△	
승인오우파	△△△	
선풍각	▲	
이승연저	△▲	
당율저	□	
추룡연파산	■	
당율붕격	□■	
전질보	→□	
조잔각	×	다운공격
나락	×	다운공격
조잔수면차기	××	다운공격
섬전공각	○	다운공격
우단각	●	띄우기
연환퇴	●●	띄우기
시운각	→○	
시운이단각	→○○	
이문정주	L1+□	
용선각	L1+×	다운공격시 때때로 2히트
비룡연퇴	L1+○	시작시 상단회피
백열관음장	L1+□+×	

무게츠(無月) / Type A

거의 최약의 캐릭터 무게츠. 웬만한 기술들이 다 딜레이가 있기에 상대가 가드만 굳히고 있으면 손쓸 도리가 없다. 언뜻 보기엔 나름대로 쓸만해 보이는 환월마저 공격 방향을 플레이어가 마음대로 정할 수 없으니…(그렇다고 시작시 무적도 아니고…).

기술명	커맨드	비고
환월개타	△	
환월연촌	△△	
연환월로축	△△△	3격째 다운공격
월룡포	▲	띄우기
연환월로찰	△▲	3격째 다운공격
월룡격공축	▲△	
비상창룡각	→△	
참복격	□	
참복연격	□□	
참복반연격	□□□	
공권축	■	
참복개타	□■	
공권역축	■□	
비열축	×	
비열람축	××	2격째 다운공격
비열환월	×××	2격째 다운공격
파도환각	×	다운공격
원월각	○	다운공격
침사월각	●	다운공격
연월	L1+□	2회까지 가능
환월~지(地)	L1+×	다운공격
환월~천(天)	L1+△	다운공격
비월	L1+○	2회 입력시 공격판정 생김

무게츠(無月) / Type B

이쪽은 더 문제다. 분명히 엑스트라 스킬의 성능 자체는 파워업했지만(복월이나 남월은 기술이 발동만 되면 거의 무적이라고 봐도 손색이 없는 판정을 자랑한다) 딜레이 시간은 그 이상으로 울트라 파워업을 했기에 1대 1 대전에서는 거의 승산이 없다(통상기도 이름만 같을 뿐 거의 다른 기술로 바뀐다). 다인대전에 한 명쯤 끼워 넣어 색다른 재미를 추구하는 정도로 사용하자(…그나저나 누가 멀티탭을 사지?).

기술명	커맨드	비고
환월개타	△	
환월연촌	△△	
연환월로축	△△△	
월룡포	▲	
연환월로찰	△△▲	3격째 다운공격
참복격	□	
참복횡연격	□□	띄우기
아류 독보정술	■	
참복연격	□■	
광인파	→□	발동시 다운공격
비열축	×	
비열환월	××	2격째 다운공격
원월각	○	다운공격
원월파죽참	●	다운공격
자월	L1+□	2회까지 가능
복월	L1+×	2회 입력시 공격판정 생김
화월	L1+△	잡기 / 2회 입력으로 추가 공격
남월	L1+△+□	

PD-4

기술의 수가 너무 많아서 문제인 캐릭터. 어차피 성능은 다 똑같기에 마음에 드는 기술로 싸우자(기술 대부분이 중간에 가드가 가능하다. 특히 계열은 3격째가 히트가 잘 되지 않는다. 버그인가…?). 로봇이라 그런지 다운공격을 맞아도 때때로 밀려나지 않을 때가 있어 맞을 거 안 맞을 거 다 맞는 경우도 종종 발생한다.

기술명	커맨드	비고
마하 잽	△	
마하 잽 러시	△△	
마하 잽 크로스	△△△	
마하 잽 타이푼	△△△△	
헤드 크러셔	▲	
헤드 슈레더	▲▲	
마하 컴비네이션 어퍼	△▲	띄우기
마하 컴비네이션 엘보	△△▲	
마하 컴비네이션 체인	△△△▲	
마하 컴비네이션 스러스트	△△△△▲	마지막 공격 회수시 후방 다운공격
마하 블로우	□	
마하 블로우 러시	□□	
마하 블로우 크로스	□□□	
마하 블로우 콤보 니	□■	
데몬 킥	■	
데몬 킥 러시 α	■□	
데몬 킥 러시 β	■□□	
데몬 킥 러시 γ	■□□□	
데몬 킥 러시 δ	■□□□□	
데몬 킥 러시 ε	■□□□□□	
데몬 킥 러시 ζ	■□□□□□□	
브레이크 킥	×	
범프 킥	×	다운공격
인빈서블 더블 로우 킥	××	2격째 다운공격
미스트 스텝	○	회피
페이크 미스트 스텝	○○	회피
미스트 스텝 라이징 니	○○○	회피후 공격
버티컬 토네이도 킥	●	
니 임펄스 킥	→○	
선더 폴	L1+△	가드불능 / 다운공격
라이트닝 웝	L1+□	
엘보 스핀 브레이크	L1+×	2회까지 가능
라이트닝 바이퍼	L1+△+□	가드불능

도미니크 크로스(Dominique Cross)

취미형 캐릭터…라고 밖에는 보여지지 않지만 공격력은 전 캐릭터 중 최강이다(대신 체력이…). 따라서 다른 엑스트라 스킬 후 다운공격으로 스파이크 봄 한 번만 넣어줘도 체력의 $1/3$은 앗을 수 있기에 일발 역전의 묘미를 보여주는 캐릭터라 하겠다. 참! 도발은 반드시 구경해둘 것!! (없으면 빌려서라도…)

기술명	커맨드	비고
레인보우 샤베트	△	
체리 쥬빌레	△△	
베리 베리 스트로베리	△△△	
초코랔 피스타치오	▲	상단회피
피스타치오 아몬드	△▲	
체리 아모르	□	
망고 탱고	□■	
하와이안 코코너플	■	다운공격 / 예술성 높음♡
터치다운 퍼지	■□	다운공격
바나나 앤 스트로베리	■□□	1, 2격째 다운공격
레몬 드림	→□	다운공격 / 예술성 높음♡
매직 젤리 바이츠	×	
라즈베리 치즈 루이스	×	다운공격
쿠키 앤 크림	××	띄우기
러브 미	○	다운공격 / 예술성 높음♡
슈팅스타	●	다운공격
스파이크 봄	L1+○	다운공격
리니어 드라이브	L1+□	잡기
롤링 파워 스로우	L1+×	잡기
디스트럭션 어퍼	L1+△	띄우기

칼디아 오키드(Kaldea Orchid)

표범형태로 변신이 가능하며 변신 도중에는 무적 시간이 있어 상당히 편리할 것 같지만… 표범 형태 때에는 가드가 되지 않기에(…그래도 도발은 있다) 자칫하다간 맥없이 저 세상으로 가는 경우가 생긴다. 상대가 가드만 하고 있으면 상당히 승률이 떨어지는 캐릭터지만 L버튼 계열 복장만으로도 그런 약점을 보완해줄 만한 매력이 있다(…고 편집부의 누군가가 강력히 주장한다).

기술명	커맨드	비고
레퍼드 잽	△	
래퍼드 크로	△△	
래퍼드 컴비네이션	△△△	
래퍼드 스윕	△▲	
네일 클러치	▲	
네일 크로스	▲△	
래퍼드 스트레이트	□	
래퍼드 너클 블로	□□	
크리티컬 블로	■	
댄싱 그레이스	□■	띄우기
니 크래셔	×	
레그 브레이커	××	2격째 다운공격
레그 쉐이커	×××	2, 3격째 다운공격
래퍼드 팽 캐논	×	
래퍼드 투스	○	다운공격
할퀴기	△	표범형태시 사용
태클	▲	표범형태시 사용
앞발 올려치기	□	표범형태시 사용 / 띄우기
밀어 부치기	■	표범형태시 사용
후리기	×	표범형태시 사용 / 다운공격
꼬리치기	×	표범형태시 사용
날아 후리기	○	표범형태시 사용
대회전 찍기	●	표범형태시 사용 / 다운공격
그리폰 탤런즈	L1 + ○	띄우기
메테오 스톰	L1 + △	
그리폰 테일	L1 + □	2회까지 가능 / 2격째 띄우기 / 예술성 높음♡
스피닝 러시	L1 + △	표범형태시 사용
와일드 팽	L1 + □	표범형태시 사용 / 잡기
세이프 시프트	L1 + ×	다른 형태로 변신 / 변신시 무적

웡 리웅(凰 李雲)

두라간의 스승답게 두라간과 거의 같은 기술을 사용. 캐릭터 자체의 매력은 별로지만 주인공 캐릭터 다음으로 많은 엑스트라 스킬 덕에 강한 캐릭터 축에 꼽힌다. 암경의 파괴력은 단발기술로는 공전절후의 위력을 자랑하지만… 무엇보다 누가 이런 기술을 맞아줄 것인가….

기술명	커맨드	비고
승인저	△	
승인포추	△△	
승인오우파	△△△	
철산고	▲	
이승연저	△▲	
당율저	□	
당율붕격	□■	
이문정주	■	
조잔각	×	다운공격
나락	×	다운공격
조잔수면차기	××	다운공격
섬전공각	○	다운공격
우단각	●	띄우기
활보정사	L1 + △	
대전붕추	L1 + □	띄우기
전신천궁퇴	L1 + ×	띄우기
사신열장	L1 + □ + ×	
암경	L1 + △ + □	가드불능
낙천고	L1 + △ + ○	이동잡기

※ △, □, ○, ×가 약공격을, ▲, ■, ●, ×가 강공격을 의미한다.

리안 콜드웰(Leann Caldwell)

코우와 버금가는 최고급 캐릭터. 다른 건 다 필요 없이 황당 판정에 노 딜레이의 에어사이드 커터 하나만으로도 먹고 살 수 있다. 게다가 상단 컴비네이션이 워낙 발동이 빨라 상대방은 웬만해서는 공격을 함부로 내밀지 못할 정도. 덧붙여… L버튼 계열 복장도 조금 파격적인 것이… 으음….

기술명	커맨드	비고
골든 너클	△	
너클 컴비네이션 1	△△	
너클 컴비네이션 2	△△△	
골든 스윕	▲	
골든 너클 컴비네이션	△▲	
더블 스윕	▲△	
트리플 스윕	▲△△	
골든 스팅	→△	
골든 엑스	□	띄우기
골든 서머솔트	□■	띄우기
스텝 인 미들킥	■	
골든 헌팅	→□	
레그 본 커터	×	
슬라이서	×	다운공격
레그 본 커터 컴비네이션	××	2격째 다운공격
골든 슬라이딩	→×	다운공격
골든 문설트	○	다운공격
골든 사이클론	●	
에어사이드 커터	L1 + △	
라이징 스피너	L1 + ○	초근접시 2히트
숄더 슬램	L1 + □	잡기
서머솔트 엣지	L1 + △ + ○	띄우기

바운서 오피셜 대본

TV 아나운서 : 첫 뉴스입니다. 국제 우주 프로젝트의 중심기업인 미카도 본사가 우주 태양 발전용 셔틀의 발사에 성공했음을 공식적으로 밝혔습니다. 일각에서는 그 셔틀의 진의에 대한 파장이 일고 있습니다. 도대체 어떤 셔틀이길래 그러는 것일까요? 자료화면을 준비했습니다. 함께 보시지요.

데스크탑 앞에 앉아 업무를 보며 TV를 청취하던 한 여성이 시선을 TV로 고정시킨다. 화면에서는 인공위성의 CG가 흘러나오고 있다.

TV : …우선 지상의 수신시설에서 유도신호를 송신합니다. 신호를 받은 발전위성은 거대한 거울을 통해 태양광선발전을 하여 발생시킨 전력을 마이크로웨이브로 변환시켜 지상의 수신시설로 보냅니다. 지상시설은 그것을 다시 전력으로 변환하여 세계각지로 공급한다는 것입니다.

TV 아나운서 : 하지만 과연 요즘 같은 불경기에 이런 대량의 전력을 공급할 필요가 있는 것일까요? 또 마이크로웨이브가 인체에 어떠한 악영향도 미치지 않는 것일까요? 미카도 그룹은….

TV를 보고있던 여성이 갑자기 무언가가 생각난 듯 정신 없이 키보드를 두들기며 검색을 시작한다. 화면에는 한 금발 소녀와 함께 '미카도 그룹이 움직이기 시작했음. 필요시 목표물의 제거를 허용'이라는 메시지가 떠오른다.

의문의 여성 : 제길! 한발 늦었나?

보름달을 뒤로 한 채 눈이 흩날리는 밤하늘을 질주하는 한 대의 헬기에서 떨어져나간 몇 개의 검은 물체가 중력에 이끌리듯 지면을 향해 질주하고 있다. 한 민가의 지붕을 뚫고 땅에 처박힌 그 물체들은 잠깐의 경직 후, 인간의 모습을 갖추기 시작한다. 주변을 둘러보는 리더인 듯한 사내의 시선이 벽난로의 사진틀에서 멈춘다. 방금 전 의문의 여성이 컴퓨터로 찾던 소녀의 사진…, 음산한 미소가 얼굴의 대부분을 가리고 있는 강철 마스크 틈 사이로 스며나온다. 리더의 신호와 함께 그들은 유리창을 깨고 피에 굶주린 사냥개 마냥 그 소녀를 찾아 지붕에서 지붕으로 뛰어다니며 고요한 밤거리를 헤치기 시작한다.

………

클럽 페이트…, 독 스트리트(Dog Street)에 위치한 평범한 술집…, 이마에 뿔 장식을 달고 얼굴 여기저기에 피어싱을 한 거구의 사내가 입구의 벽에 몸을 기대고 서있다. '볼트!' 누군가의 목소리에 이끌려 고개를 돌리는 사내, 사진에 있던 금발 소녀가 계단을 올라오고 있다.

이 시계를 스퀘어 홈페이지에서 500개 한정으로 팔고 있다는 사실(48000엔)

금발 소녀 : 그렇게 무서운 표정을 짓고 있으면 손님들이 겁먹고 가게에 들어오지 못하잖아.

볼트라 불리운 사내 : 하지만 이게 내 일인 걸.

금발 소녀 : 그렇다고 해두지.

소녀는 엷은 미소를 남기고 가게 안으로 들어간다. 약간의 침묵 후 볼트는 벽에서 몸을 떼더니 이번엔 철제 난간에 체중을 싣고 흰 눈발이 흩날리는 하늘을 올려다본다.

볼트 : …봄 날씨치고는 어울리지 않는 날씨로군.
금발 소녀 : 안녕하세요, 바스.
바텐더 : 여어, 도미니크. 녀석들이 기다리고 있잖아. 어여 올라 가봐.

온몸에 문신을 한 건장한 사내가 2층으로 올라오는 도미니크를 발견하고는 마시던 맥주를 들어올리며 손 인사를 건넨다.

도미니크 : 느긋해 보이네, 코우.
코우라 불린 사내 : 뭐, 바운서가 느긋해 보인다는 건 그만큼 가게가 잘 돌아간단 뜻이니까. 안 그래, 시온?

그러나 탁자 위에 발을 올려놓고 의자에 몸을 기대고 있는 소년은 아무런 대꾸가 없다. 그저 두 눈을 지긋이 감고 있을 뿐. 도미니크가 다가가 얼굴을 갖다 대고 가볍게 인사를 던져보지만 소년은 귀찮다는 듯이 고개를 돌려버린다. 도미니크가 흠칫 놀라 뒤로 한 발짝 물러선다. 그제서야 눈을 뜨는 소년. …맑고 엷은 빛의 푸른 눈동자. 그러나 그의 입에서 흘러나오는 말은 부드러워 보이는 눈빛과는 달리 쌀쌀맞기만 하다.

시온 : …이봐, 늦었잖아. 뭐하다 온 거야?
도미니크 : 에… 그게 말이지…. …저기, 시온? 생일이 언제야?

시온 : …생일? …갑자기 그건 왜?
볼트 : (계단을 올라오며) 시온, 교대시간이다.
시온 : 그래 그래, 알고있어.
코우 : 그러고 보니 네가 이 가게에 와서 가게를 난장판으로 만들었던 날이 1년 전 오늘이었지.
도미니크 : (무시하고 나가려는 시온을 가로막으며) 그럼 오늘은 시온이 바운서가 된 기념일이네! …자, 이거(뒤춤에 감추고 있던 펜던트를 꺼낸다).

시온 : …뭐야, 이건?
도미니크 : 선물!

돌발적인 사태에 당황해하는 시온. 그 순간 아까 도미니크의 집에 떨어졌던 일단의 자객들이 페이트의 천장을 뚫고 내려오기 시작한다.

바 페이트	MSF ×5

시온의 경우 : 물러서, 도미니크!
볼트의 경우 : 특수공작부대…?
코우의 경우 : (드디어 움직이기 시작했군)

첫 스테이지답게 결코 어렵다고는 말할 수 없지만 조작계에 익숙해져 있지 않은 상황이라면 그대로 당할 수도 있다. 단, 여기서는 체력이 0이 되더라도 게임오버가 되지 않고 계속해서 스토리가 진행되게 된다(물론 분기는 없다…. 대신 BP를 그만큼 못 얻는다…).

시온의 경우 : 도미니크!!
볼트의 경우 : 목표는 내가 아니라 도미니크…!?
코우의 경우 : 이런, 큰일이다…!

엉망진창이 된 바 안에서 옴짝달싹못하고 있는 도미니크의 앞을 리더격의 사내가 가로막는다. 도망치려는 도미니크였지만 사내의 재빠른 손놀림은 그것을 허용하지 않고…. 괴한들은 도미니크 대신에 '시오오오온!!!' 이라는 절규만을 남겨놓고 창문을 통해 사라진다.

시온 : 뭐하는 놈들이지…?
볼트 : …미카도의 녀석들이다.
시온 : !?
코우 : 호오~. 어떻게 그리 잘 알고 있지?
시온 : 미카도 본사로 가자!
코우 : 잠깐만…. (핸드폰을 꺼내며) 친구녀석에게 확인 좀 해보고…. (전화에다) 아, 조금 확인해볼 게 있는데….
??? : 설마 타깃이…?
코우 : 미카도 본사로 가는 제일 빠른 방법이 뭐지?
??? : 최악의 사태로군, 잠깐만 기다려 봐. 알아보지….
코우 : 급한 일이야. 서둘러 줘.
??? : 중앙역에서 출발하는 MSD 특별 열차가 있어.
코우 : 오! 그거 좋은 소식이군! 몇 신데?
??? : 30분후.
코우 : 알겠어, 지금 출발할게.
??? : 나도 올라쥬로 지원해주겠어.
코우 : 생큐, 나중에 한 턱 내지. (시온들을 돌아보며) 중앙역에서 미카도 본사까지 가는 특별 열차가 있다.
볼트 : 언젠데?
코우 : 30분후.
시온 : 가자, 시간이 없어!

말이 채 끝나기도 전에 계단을 뛰어내려가는 - 어느 때의 침착함을 잃어버린 시온을 보며 벌린 입을 다물지 못하는 코우.

볼트 : 저 녀석도 마음을 연 모양이군. 그녀에 대해선 말야….
코우 : 헷, 그런가?

만약 코우로 진행을 하고 있다면 코우의 대사가 조금씩 추가되는 곳이 몇 군데 있는데 공략에서는 이 부분을 빨간색으로 표시하기로 한다. 이 이벤트들을 모두 보고 마지막 보스를 코우로 쓰러뜨리면 엔딩 후에 리안과 싸울 수 있게 된다.

그러나 역 앞 광장에 도착한 시온들을 마중 나온 것은 잠복해있던 괴한이었다.

시온 : 아직 있었나?
코우 : 그래… 그것도 떼거지로 말이지….
볼트 : (손가락을 우두거리며) 그냥은 보내주지 않을 작정 같은데….

센트럴 스퀘어	MSF ×5

시온의 경우 : 그럼 힘으로 뚫고 지나가야지!
볼트의 경우 : 안됐지만 상대를 잘못 봤어.
코우의 경우 : 시간은 너무 뺏지 말아 줘.

시온의 경우 : 시간을 많이 뺏겼어.
볼트의 경우 : 특수공작부대가 마을 안으로 쳐들어올 줄이야….
코우의 경우 : 뭐, 엑스트라들의 말로가 다 이렇지 뭐

볼트 : 저건 뭐지?
시온 : …?

셋의 시선 끝에는 중앙역 입구 위에서 이쪽을 내려다보고 있는 검은 표범이 있었다. 시온만을 줄곧 쳐다보던 그 표범은 이내 고개를 돌리고는 언제 그 자리에 있었냐는 듯이 순식간에 자취를 감춰버린다.

볼트 : 저 검은 표범과 아는 사인가?
시온 : 아니….
코우 : (시온의 어깨에 손을 얹으며) 서두르자. 이러다 기차 놓치겠어.
시온 : 그래…!

역 앞에 도착한 시온 일행. 힐끔 주위를 살피다 황급히 고개를 빼는 시온에게 볼트가 말을 건넨다.

볼트 : 무슨 일이야?
시온 : 경비병이다….
볼트 : 과연 엄중한 경비로군….
코우 : 시간이 없어!
시온 : 그럼 정면돌파를 할 수밖에.
경비병 : (시온 일행을 발견하고) 이봐! 너희들 여기서 뭐하는 거야!!

센트럴 스테이션 A	SECURITY GUARD ×3

시온의 경우 : 말해줄 필요가 있나?
볼트의 경우 : 말하면 통과시켜 줄 건가?
코우의 경우 : 말하자면 무임승차지.

시온의 경우 : 차표는 필요 없을 것 같군.
볼트의 경우 : 미안하지만 갈 길이 바빠서….
코우의 경우 : 수고하십쇼~.

코우 : 저 기차 같은데.
볼트 : (떼거지로 몰려나오는 경비병을 보고) 치잇…!
코우 : 이 정도로 성대하게 우릴 맞이해 주리라곤 생각도 못했는데….
볼트 : 슬슬 기차가 출발할 시각 아닌가?
코우 : 그래, 조금 후에…. 출발에 맞춰 기차로 뛰어들자구. 기적이 울리면 무조건 뛰고 보는 거야. 바보처럼 놓치지 말도록.
볼트 : 내가 누구라고 생각하는 거야?

센트럴 스테이션 B	SECURITY GUARD ×5

시온의 경우 : 목숨을 걸만큼 가치 있는 일인가? 아니면 비켜!
볼트의 경우 : 그 정도 숫자로 날 막을 순 없어!
코우의 경우 : 이런! 정말 귀찮게스리…

승리조건에는 시간 내에 적을 다 쓰러뜨려야 한다고 되어있는데… 시간 내에 쓰러뜨리지 않아도 아무 상관이 없다. 적을 다 쓰러뜨리거나 45초를 끌면 클리어. 어떻게 클리어 했느냐에 따라 약간의 무비 변화가 있지만… 역시 분기는 없다….

시온의 경우 : 기차가 출발한다!
볼트의 경우 : 시간이다….
코우의 경우 : 이런, 서둘러야겠네.

볼트 : 가까스로 탔군….
코우 : 이 열차는 연료운반차량 같은데…? 가까운 시일 내에 셔틀을 띄운다는 얘기가 있었으니까 아마도 로켓 연료겠군.
시온 : 도미니크도 여기 타고 있나…?
볼트 : 아까 그놈들은 특수공작부대야. 도미니크는 이미 미카도 본사로 옮겨져 있을걸.
코우 : …정말 자세히도 알고있군.
볼트 : ………

갑자기 울리는 사이렌 소리.

시온 : 제길…!
볼트 : 들킨 건가?
코우 : 그렇게 난리법석을 피워놨으니….
확성기의 목소리 A : 마지막 차량에 침입자가 있는 듯하다. 즉시 확인하도록. 단, 총은 사용하지 마라. 로켓 연료를 싣고 있으니 말이다. 알겠나, 에키드너?
에키드너라고 불린 여성 : 오케이. (부하들에게 몸을 돌리면서) 손님이다. 상대는 무임승차이니 만큼 정중하게 내쫓아드리도록 하자!

이 게임 중 유일하게 버스트 모핑이 있는 캐릭터…

코우 : 후뉴~~~~!
여기 있다간 얼어 돌아가시겠다!
볼트 : 그럼 안으로 들어갈래?
시온 : (경비병들이 뛰어오는 발소리를 듣고선) 그럴 필요는 없는 것 같은데.

MSD 전속열차 A	SECURITY GUARD ×3
	SECURITY GUARD ×3

시온의 경우 : 놈들에게 도미니크가 어디 있는지 물어봐야겠어!
볼트의 경우 : 마침 잘됐군. 몸이라도 녹여볼까?
코우의 경우 : (지원이 오기 전에 정리를 해둬야겠군)

에키드너 : 차표가 없다면 돈을 내셔야지. 물론 요금은 비싸겠지만 말야.
시온 : 도미니크는 어디 있지!?
볼트 : (시온의 앞으로 나서며) …오랜만이군, 에키드너.

에키드너 : 너, 넌? ……볼트!? …그 때 확실하게 숨통을 끊어놨었는데….
볼트 : 그랬었지…. 하지만 지금의 난 네가 알던 예전의 볼트가 아냐. 이번엔 네가 지옥여행을 할 차례다.
에키드너 : 흥! 그렇다면 이번에야말로 확실하게 끝내주마! 네 친구들과 함께 말이야!

MSD 전속열차 B
ECHIDNA / SECURITY GUARD ×2

시온의 경우 : 그렇게 될까?
볼트의 경우 : 그건 힘들걸, 에키드너!
코우의 경우 : 닥치고 있으면 이쁠 텐데 말야…!

첫 보스전이라고도 할 수 있는 에키드너전(戰). 이후의 보스전은 모두 보스만 쓰러뜨리면 클리어가 가능하기 때문에 귀찮으면 보스 하나에게만 매달려도 된다. 물론 포인트를 노린다면 얘기는 달라지겠지만…. 에키드너의 의외로 긴 리치만 주의한다면 그다지 어려움은 없을 듯.

시온의 경우 : 도미니크를 어떻게 할 작정이지?
볼트의 경우 : 어찌된 거냐, 에키드너. 난 아직 살아있는데.
코우의 경우 : 그렇게 가만있으니까 제법 봐줄만 하잖아.

에키드너 : …아직 끝나지 않았어. 다음에 만날 땐 원한을 품은 여자의 무서움을 알게 해주마! (달리는 열차에서 강으로 뛰어내린다)
코우 : 볼트, 그녀랑은 무슨 관계야?
볼트 : (갑자기 들리는 비행기 소리에 반응하며) 신세한탄 얘기는 나중에 하도록 하지.
코우 : (왔군…!)

갑자기 상공에서 나타난 한 대의 비행기가 열차의 앞을 막아서더니 기관총 공격을 해오기 시작한다.

코우 : 우왓!!
코우 : (이런, 너무 과격하잖아…. 조금 적당히 좀 해주면 어디 덧나냐!)
확성기의 목소리 B : 캡틴! 지금 공격으로 인해 브레이크가 고장났습니다!!
확성기의 목소리 A : 뭐, 뭐라고!? 정거장이 코앞인데!!
시온 : 브레이크가 고장이라고!?
코우 : 이 열차엔 로켓 연료가 적재되어 있어! 이대로 역에 부딪힌다면…!!

이게 도와주는 거냐…

볼트 : …연료차량을 떼어버리자.
코우 : (정말이지 이건 좀 너무했다구, 리안!)
볼트 : 연결부위의 락은 카드키로 열게 되어 있다.
코우 : 그럼 카드키는 어디 있지?
볼트 : 운전석에 있겠지….
시온 : 길이 막혀있는걸!
볼트 : 이 차량 안에 있기를 비는 수밖에….
코우 : 이봐! 없으면 어쩌려고?
볼트 : 그러니까 빈다는 거다.

시온의 경우 : 시간이 없어!
볼트의 경우 : 시간이 없군….
코우의 경우 : (제길, 리안 녀석!)

여기서 카드키를 찾느냐 못 찾느냐에 따라 이 게임 유일한 분기라 할 수 있는 분기가 발생한다. 뭐 그래 봤자 시나리오에 영향을 주는 것도 아니고 단

카드는 이 세 군데에 있는 박스 앞에 플레이어 캐릭터를 이동시키면 된다(특별히 버튼을 누르거나 할 필요는 없음). 카드키는 따로 특정한 박스에 들어있는 것이 아니라 맨 마지막에 여는 박스에 들어있다. 참고로 25초를 넘기면 카드키를 찾지 못한 루트로 진행되어진다

순히 이 다음 전투에 나오는 적의 수가 틀려지는 것 뿐(…). 카드를 찾으면 적이 더 많이 나오게 되는 반면에(그만큼 BP를 더 많이 얻을 수 있다) 카드를 못 찾으면 방화 셔터가 작동하게되어 셔터가 닫히기 전에 통로를 통과해야만 한다(5번 있음). 카드를 못 찾는 루트까지 공략한다는 것은 처절한 지면 낭비란 생각이 들기에 여기서는 카드를 찾은 루트만 싣기로 하였다.

시온의 경우 : 찾았다!
볼트의 경우 : ………
코우의 경우 : 이건가?

코우 : (떨어져나가는 차량을 바라보며) 이얏호! 해냈어!
볼트 : 아직 안심하긴 일러. 브레이크는 고장난 채니까….

열차가 미카도역에 충돌을 하기 전, 세 명의 그림자가 문을 통해 플랫폼으로 뛰어내린다. 기차의 충돌과 함께 불꽃에 휩싸이는 구내.

코우 : (시온의 어깨를 툭 치며) 휴우~~ 가까스로 살았군 그래.
볼트 : 안심하지 마라. 여긴 이미 미카도의 영토야.
시온 : 서두르자!

원래 미국에서는 남자끼리 어깨동무를 하면 뻐뻐로 취급받는대(실화임)

시온 일행이 건물 내부로 들어감과 동시에 셔터가 닫히기 시작한다.

볼트 : 이런! 방화 셔터가 작동하기 시작했어.
시온 : 갇히면 끝이란 얘기군.
코우 : 어쨌든 더 이상 뒤로 물러설 순 없게 되었네. 가자! (경비병들이 앞을 가로막자) 이런 비상시에도 공격해오다니… 정말 열심히도 일하시는군.

비상통로
SECURITY CHIEF ×2 / SECURITY GUARD ×3
SECURITY CHIEF ×1 / SECURITY GUARD ×4
SECURITY CHIEF ×2 / SECURITY GUARD ×2

시온의 경우 : 에에이! 내 앞을 가로막지마!
볼트의 경우 : 살고 싶다면 어서 피난해!
코우의 경우 : (뭐, 나도 남 말할 처지는 못 되지만…)

계단을 두 번 올라가 EXIT라고 되어있는 문까지 도달하면 클리어가 된다. 경비병은 무시해도 상관이 없다는 얘기.

볼트 : (문을 살펴보며) 비상구 같은데?
시온 : 밖으로 나갈 수 있겠나?
코우 : …라고는 하지만 문은 여기밖에 없잖아.

과감히 문을 연 그들의 눈앞에 들어온 풍경은 높은 고층 빌딩 사이로 그들의 행방을 수색하고 있는 수많은 에어캐리어들이었다.

볼트 : 에어캐리어라…. 우리들을 찾고있는 게 틀림없어….
코우 : 산 넘어 산이로군…. 이제 어떡하시려우?
시온 : 한 대 빌리도록 하지.
코우 : 어머머! 아주 후~울륭하신 계획 아니신가! 한 대 주세요…라고 부탁이라도 해볼까?
시온 : 타이밍을 맞춰 뛰어내리는 거야.
볼트 : 이판사판이로군….
시온 : …좋았어! 지금이다!!
볼트 : (같이 뛰어내리며) 이건 미친 짓이야! 나무아미타불…!
경비병 : 뭐, 뭐야!?

에어캐리어 | CARRIER SOLDIER ×3

시온의 경우 : 찾고있는 게 우리들인가?
볼트의 경우 : 미안하지만 에어캐리어를 잠시 빌리겠다.
코우의 경우 : 너희들이 찾고있던 침입자다!

캐리어 솔저들은 피래미치고는 가드가 튼튼한데다 (철권도 아닌데) LK견제를 해오니 주의!

시온의 경우 : 배는 우리가 접수하겠다.
볼트의 경우 : 원한은 없지만….
코우의 경우 : (너희나 나나 모두 힘든 직업에 종사하고 있군…)

볼트 : (벌벌 떨며 애써 이쪽을 보지 않으려는 조종사에게 다가가) 이봐!
조종사 : 예, 예?
볼트 : 조종을 부탁하네.
조종사 : 아, 알겠습니다!

이윽고 미카도 본사 건물 상공에 들어서는 에어캐리어 위의 시온은 창문 너머로 보이는 - 죽은 듯이 누워있는 도미니크의 모습을 확인한다.

시온 : 도미니크…!
코우 : 여, 운전사 아저씨. 저기서 세워주세요. (…라고 하며 고개를 돌리는 순간 이미 조종사는 낙하산을 타고 뛰어 내리고 있다) …………!!! (멀어져 가는 조종사의 모습을 쫓으며) ………도망쳤군. 볼트가 겁주니까 그런 거 아냐!!

마감을 사흘 앞두고 필자의 도주 소식을 접한 편집장 심정과 비슷할 것이다(실제로 이런 일이 종종 발생한다)

볼트 : 치잇…. (볼트가 대신 조종석에 앉지만 급작스런 사태라 제대로 조종을 하지 못한다)
코우 : 이봐! 지나쳤잖아!
볼트 : 제길!! (결국 추락하는 에어캐리어)

코우 : 에휴~. 목숨이 몇 개 있어도 모자라겠군.
볼트 : 살아있는 것만으로 감사해 두라구.
코우 : 네, 네. 알겠습니다~아.
시온 : (걸음을 멈추며) 저 돔, 틀림없이 저 돔 안에 도미니크가 있었어….
볼트 : 그럼 가볼까?
코우 : 간단히도 말하는군….

그러나 역시 본사 건물답게 정원 내부에는 특수 훈련된 경비견들이 깔려있었다. 재빨리 풀숲 뒤로 몸을 숨기는 세 사람.

시온 : 훌륭한 애완동물을 키우고 있군.
볼트 : 보통의 경비견은 아닐 거야.
코우 : 개들에게 꼬리를 말고 도망치려고?
볼트 : 닥치고 있어. 걸리면 귀찮아진단 말야.

결국은 몰래 숨어 들어가기로 한 일행. 그러나 너무나도 쉽게 걸려버리고 만다. 순식간에 잠복해있던 적병에게 둘러싸이게 되는데….

볼트 : 특수공작부대…!
코우 : 이 엄중한 경계를 보소! 여기가 틀림없군…!
시온 : 역시 도미니크는 저 안에 있다는 건가!

미카도 빌딩 공중정원 A
MSF ×3 / WATCH DOG ×2

시온의 경우 : 내 앞에서 썩 꺼져!!
볼트의 경우 : 조심해, 여기에서는 녀석들이 유리해….
코우의 경우 : (늦지 않으면 좋을 텐데…)

처음으로 싸우게 되는 견공들은 의외로 귀찮은 적들. 일단 낮은 중단이나 하단 공격이 아니면 맞질 않는데다가 스피드가 빨라 중거리에서도 갑자기 공격을 해오곤 한다. 하지만 견공들은 이쪽의 공격을 가드하지 못하므로 하단 강공격 등으로 다운을 뺏은 다음에 일어나는 순간을 노려 다시 하단 강공격을 사용하는 패턴을 사용하면 간단히 제압할 수 있다.

시온의 경우 : 도미니크…!
볼트의 경우 : 녀석은… 어디 있지?
코우의 경우 : 이 놈들… 마을에서 만났을 때랑 움직임이 전혀 다른데…!

순간 홀연히 나타나는 그림자, 바로 도미니크를 납치해 갔던 그 사내였다.

볼트 : 역시 여기 있었군!
시온 : 네 녀석!
무게츠(이것이 이 녀석의 이름) : 소중한 여자를 뺏긴 기분은 어떠신지? 분하신가…?
시온 : 네놈을 흠씬 두들겨 패준 다음에 돌려 받겠다!
무게츠 : 안됐지만 그리 쉽지는 않을 걸…. 여기서는 우리들 쪽이 유리하니까. 넌 나한테 지게 되어있어. 영원히 그녀를 돌려 받지 못할 거야!!!

미카도 빌딩 공중정원 B
MUGETSU / MSF ×4

시온의 경우 : 이번엔 당하지 않겠다!
볼트의 경우 : 야간투시경!
코우의 경우 : 이 자식 미친놈 아냐…!?

무게츠는 보스 중에서도 제일 약한 축에 드는 보스이다. 기술들의 딜레이도 크고 엑스트라 스킬도 그다지 쓸만한 것이 없어서 방심만 하지 않으면 쉽게 지지는 않을 것이다.

시온의 경우 : 두 번 다시 그 어느 누구도 잃지 않을 거야….
볼트의 경우 : 이 녀석…. 인격에 영향을 줄 정도의 강화를….
코우의 경우 : 자, 공주님을 모시러 가자…. 시온.

코우 : (돔 주변을 한바퀴 돌고 나서는) 가까이서 보니 엄청 크군….
볼트 : 여기서는 들어가기가 힘들겠는걸.
시온 : 포기는 아직 일러! (옆에 있는 나무로 올라간다. 순간 어디선가 울려 퍼지는 피아노의 선율) 이 곡은….

검은 그랜드 피아노 앞에서 피아노를 치고있는 검은머리의 여성. 돌연 연주를 멈추고는 자리에서 일어서더니 순식간에 검은 표범으로 모습을 바꾸어버리는데…, 그 아래층에서는 한 청년과 노인이 도미니크를 앞에 두고 대화를 나누고 있다.

청년 : 윙, 도미니크를 갈레오스로 옮겨주게. 일을 예정대로 진행하겠다.
윙이라 불린 노인 : 하지만… 위성제어설비는 아직 일전의 폭발사고에서 복구되지 않았습니다.

청년 : 무슨 소린가, 윙. 이렇게 도미니크가 돌아와 있지 않은가. 이제는 가능하다고.
윙 : 그러나….
청년 : 총수의 명령이다. 윙….
윙 : 죄송하지만… 제게 있어서 총수는 선대(先代)뿐입니다. 당신은 미카도 그룹을 사리사욕을 위해 사용하고 있습니다! 이 사실을 선대께서 아신다면 어찌 생각하실런지…. 동생분을 생각해서라도 제발…!
청년 : 그럼 힘으로라도 막아볼 텐가? 윙 사범…?

볼트 : (창 밖에서) 저 녀석이 두라간이다.
코우 : 저 영감은 왜 싸우려 하고 있지?
시온 : 사부…!?

…그것은 순식간에 벌어진 일이었다. 전투 태세를 취하고 있던 윙의 가슴에 두라간의 정권이 꽂힌 것은…,

윙 : 크헉…!
두라간 : 동양에선… 사부를 뛰어넘는 게 제자가 사부에게 할 수 있는 최고의 보답이라 한다지? …이것이 내 보답이다, 사범!!

쓰러져 있는 윙의 등으로 두라간의 발뒤꿈치가 겹쳐진다. 경직과 함께 몸이 굳어졌던 윙의 몸이 서서히 풀어져 간다.

시온 : (달려오며) 안돼!!!
윙 : 용서해줘라, 시온…. 결국 미카도의 폭주를 막지 못했구나….
시온 : 사부…!!
윙 : 뒤를… 부탁한다…. (풀썩)
시온 : …사부?

두라간 : 호오… 네놈도 윙의 제자였나…. 과연, 아랫것들이 고생하던 데에 다 이유가 있었군.
시온 : (일어서며) 사부의 원한을 갚고… 도미니크를 돌려 받겠다!
두라간 : 돌려 받은 것은 이쪽이다. 그녀는 내 동생이니까.
시온 : 뭐…?
두라간 : 뭐를 원하지? 지금까지 동생을 돌봐준 답례를 해주마.
시온 : 바보 취급하지마!!
두라간 : 어찌되든 해보겠다는 거냐? 후후… 그것도 좋겠지. 압도적인 힘의 차이란 것을 보여주마. 너희들은 셋이서 함께 덤벼라. 난 한 손만 쓰겠다.

크리스털 돔 DAURAGON / ???

시온의 경우 : 잘난 척은…! 후회하지 마라!
볼트의 경우 : 나를 잊었다고는 하지 못하겠지, 두라간.
코우의 경우 : 여유 부리기는…!

이름이 ???라고 되어있는 검은 표범은 여타 견공들과 마찬가지로 상대해주면 된다. 두라간은 한 팔을 봉인한 상태이니 만큼 여타(?)의 두리간들보다는 약하다(사실 이 게임은 마지막 보스를 제외하고는 이렇다 할 힘든 상대가 없다).

두라간에게는 트리너티 러시가 통하지 않는다

시온의 경우
시온 : 자, 다음엔 양손으로 덤벼라!!
두라간 : 윙 녀석…. 이 정도까지 키워놨을 줄이야….

볼트의 경우
두라간 : 호오… 어쩐지 어디서 보던 얼굴이라 했더니…. 아직 살아있었나?
볼트 : 네 녀석을 쓰러뜨리지 못하면 선대를 뵐 면목이 없으니까.

코우의 경우
코우 : 입하고 실력이 맞질 않는군. 자, 도미니크를 돌려줘!

두라간 : 훗… 너희들을 너무 얕본 것 같군. 하지만 이건 어떨까? (갑자기 철산고가 작열! 튕겨져 날아가는 시온)
시온 : 쿠헉!

두라간 : (도미니크에게 다가가며) 아주 재미있는 여흥이었다만 이 몸은 더 이상 놀아줄 시간이 없군. 물론 도미니크도 말이지….

두라간의 손가락 신호와 함께 셋이 서있던 바닥에 깊은 구멍이 생긴다.

두라간 : 자아, 때가 왔다. 도미니크….

비가 장대같이 쏟아지는 날, 소녀를 등에 업은 한 소년이 육중하게 닫혀진 병원 문

을 두들기고 있다.

소년 : 제발 열어주세요! 동생이 죽어가요!!

간호사 : (문을 빼꼼 열고선) 어머나! …부모님은 안 계시니?

소년 : ………(고개를 젓는다).

간호사 : 에…? 잠깐만 기다려보렴. (문을 닫고선) 선생님! 선생님!? ………. (다시 문을 열고는) 미안하게 됐구나…. 선생님은 지금 왕진중이셔. 다른 병원을 찾아보도록 하려무나. (철컹!)

소년 : (필사적으로 문을 두들기며) 제발 부탁이에요! 여기가 마지막이라구요!! 동생을… 동생을 살려주세요!! 흐흐흑….

…이러지도 저러지도 못하고 그저 하릴없이 동생을 업고 빗길을 걸어가는 소년 옆에 고급승용차 한 대가 선다.

신사 : 무슨 일이니? ………이런! 어서 이 애를 내 사설 병원으로!

웡 : 분부대로 모시겠습니다.

웡 : 미카도님께서 당신을 양자로 삼으시겠다고 말씀하셨습니다. 단, 조건이 있습니다.

청년 : 조건…?

웡 : 당신은 미카도 그룹을 이끌어 나가기에 어울리는 인물이 되도록 합당한 교육을 받으셔야 합니다. 학문은 물론이고 심신도 갈고 닦으셔야만 합니다.

청년 : 알겠습니다…. 꼭 이 은혜를 갚고 싶습니다.

웡 : 열심히 자신을 갈고 닦으십시오. 동생분을 위해서라도….

웡 : 엄격한 수행도 꿋꿋하게 견뎌내시고 훌륭히 아버님의 뒤를 이으셨습니다. 선대 총수님도 마음놓고 편히 눈을 감으실 수 있을 겁니다. 이제부터는 당신이 미카도 그룹을 이끌어 주십시오.

도미니크 앞에 서서 회상에 잠겨 있는 두라간의 옆으로 다가온 검은 표범이 다시 여성의 모습으로 돌아오더니 두라간에게 몸을 기댄다.

여기서부터는 당분간 동료가 없이 혼자서 진행을 해야만 한다. 따라서 누구를 선택하는가에 따라 전개에는 약간의 차이가 생기지만 스토리의 분기와는 아무런 상관이 없으니 맘 편하게 선택하자. 동료가 없다는 것은 포인트를 앗아갈 녀석도 없다는 뜻이 되니 의도적으로 체인 보너스를 노리는 것도 괜찮을 듯.

시온 루트	
65F 창고앞	SECURITY GUARD×2
65F 회담실	COMMANDER / P-101
65F 홀	MSF×4
66F 홀	SECURITY GUARD×4 / P-101×2
개발실험준비실	MSF / MSF ELITE

시온 루트는 간단히 말해 미카도 빌딩 65층에서 66층까지 가면 되는 것이다. 정해진 루트는 없다고 보면 되지만(그래봤자 갈 수 있는 곳은 한정되어 있으니 길을 잃는 일은 없으리라 본다. 아마도…) 각 층의 홀에 들어서면 다시 돌아갈 수가 없게 되니 주의(…라는 것도 BP를 노릴 경우에만 해당되는 얘기). 처음으로 등장하는 로봇 계열 적인 P-101은 견공들과 마찬가지로 가드를 하지 못하는 것은 물론, 다운마저 되지 않으니 딜레이가 적고 앞으로 전진하는 특성을 지닌 기술로 계속 몰아붙이자. 이것은 앞으로 계속 등장할 로봇 계열 전체에 유효한 전법이다. 개발실험준비실에 들어가면 컴퓨터에서 적들에 대한 자료를 읽어볼 수 있는데 마지막 것 2가지를 읽으면 이벤트가 발생하여 강제 전투에 들어가게 된다. 지면 관계상 모든 적에 대한 자료는 게재할 수 없지만 마지막 2가지는 스토리상 중요한 내용이므로 아래에 실으려 했는데… 도미니크와 관련이 있는 A2 계획은 패스워드를 몰라서 내용을 읽을 수 없게 되어있다. 따라서 하나만….

생체공학 응용 II 바이오노이드 실험

PD-4 계획의 반성점을 살려 생체실험에 의한 클론 기술을 다양한 방향성으로 실험하는 계획. 최고의 성공예는 Kaldea. 현재의 기술로는 원래의 세포보다 10년 정도 노화하는 결점이 있다.

이 자료를 본 후엔 시온의 옛 여자 친구인 칼디아에 대한 회상신이 나온다

시온 루트에서는 두라간과 싸울 때 등장했던 흑표범이 두 번 등장하는데 두 번째는 전투가 발생하게 된다. 역시 공략법은 하단 강공격…. 흑표범을 이기면 표범이 여자로 변하고선 자기를 기억하지 못하겠느냐는 말을 남기며 사라진다.

볼트 루트	
강화수술실 앞	MSF×2
바이오 플랜트	MSF×2 / P-101×2
로봇 공장	MSF×4 / MSF ELITE×3

볼트 루트는 그야말로 단순의 극치다. 그냥 길이 펼쳐지면 펼쳐진 대로 그 길을 따라 진행하면 된다. 문제는 스테이지가 좁은 곳이 대부분이라 특기인 잡기를 제대로 구사할 수 없다는 점 정도? 개발실험준비실에 들어서면 약간의 이벤트가 나온다.

볼트 : 멋지게 한판 벌여놓았군. 시온인가, 아니면 코우인가…. …보고서? 선대 에이전트(필자 주 : 볼트를 말함)의 말살에 성공…? 에키드너…!!

그나마 제일 포로답게 잡혀있다. 딴 놈들은 툭 치면 문이 열리는 방엘 갇히질 않나, 탈의실에 갇히질 않나…

코우 루트	
MFB방	MSF
복도 밑 에어리어	MSF×3
중앙 정원 에어리어	MSF×4
홀 에어리어	MSF ELITE×3 / P-101

코우 루트는 조금 특이하다. MFB방에서의 강제전투 이후엔 코우가 적병으로 변장하는데 이후에는 적과 조우를 하더라도 적의 행동에 맞추어 △, ○, □, × 각각의 버튼에 대응하는 포즈를 제대로 취해주기만 하면 전투를 회피할 수 있기 때문이다(물론 틀리면 전투).

복도 밑 에어리어 : 적과 3번 만나게 된다. 참고로 적들은 △, ○, □에 해당하는 행동을 한 번씩만 취해오는데 이게 뭔 소린고 하면… 첫 적병이 ○에 해당하는 행동을 해왔고 두 번째 적병이 □에 해당하는 행동을 해왔다면 마지막 적병은 반드시 △에 해당하는 행동을 해온다는 얘기다(사실 별 중요하지 않은 얘기다. 이런 거 몰라도 누구나 클리어할 수 있는 난이도이므로…).

중앙 정원 에어리어 : 2(+1)번의 만남이 있다. 첫 번째 녀석은 혼자서 계속 포즈를 취해대는데 틀려도 상관없으니 어떻게든 따라해 보려고 노력을 해주자(단, ×를 누르면 전투에 들어가게 된다). 30번 행동을 일치시키면 통과. 만약 여기서 실패한다면 딴 녀석이 나오는데 이 녀석은 시작하자마자 ×의 자세를 취해온다. 괜히 어물어물하지 말고 이쪽도 ×의 자세를 취해주도록(참고로 ×버튼을 사용하는 경우는 여기뿐이다). 물론 처음에 30번의 만남(가칭)을 성공시켰다면 ×의 녀석(역시 가칭)은 나오지 않게 된다. 또, 마지막 녀석은 계속해서 움직이는데 행동 패턴을 읽고 하나만 제대로 타이밍을 맞추어 따라해 주면 OK.

홀 에어리어 : 첫 번째 녀석은 버튼 아이콘이 점멸하는 동안에 ×를 제외한 아무 버튼이나 눌러주면 된다. 그 뒤에 나오는 2인조 MSF는 왼쪽 녀석의 행동부터 따라해 주면 클리어(2회 입력).

…이렇게 전투를 회피할 수 있는 방법에 대해 장황하게 설명해 놓았지만 이대로 따라해 봤자 특전 따위는 일절 없는 것은 물론이요, 결론적으로 BP도 하나 못 얻게 되므로 개인적으로는 싸워서 통과하는 쪽을 권장한다. 왜 좋은 주먹 놔두고 말로 하는가?

여기서는 3인조가 다시 만나게 된다. 그러나 같은 이벤트라도 각각의 시점에서 바라보는 것이니 만큼 약간의 전개 차이가 있으니(그렇다고 공략에다 똑같은 내용을 세 번이나 쓸 수는 없고…) 여기서는 가장 기본적인 시온의 시점에서 기술하기로 한다.

시온은 소파 위에 누워있는 도미니크를 발견하고 다가서지만 말을 채 걸어 보기도 전에 어둠 속에서 나타난 손에 의해 목이 졸려지게 된다.

시온 : 크윽…!
무게츠 : 공주님을 구출하러 온 기사가 된 기분인가?

순간 무게츠의 등짝에 꽂히는 적 병사 하나. 볼트가 어슬렁거리고 있던 병사 하나를 붙잡아 던진 것이다.

무게츠 : 이, 이 자식이…!!
볼트 : 시온, 너무 방심한 거 아냐?
방금 전에 던져졌던 병사 : 제길, 정말 아프잖아, 볼트!!
(복면을 벗자 코우의 얼굴이 드러난다)
시온 : 코우…!?
볼트 : 썩 잘 어울리는군 그래.
코우 : (옷을 벗어 던지며) …남이사! 어쨌든 이걸로 팀 재결성이로군.
무게츠 : 용서 못해…. 용서 못해…. 용서할 수 없어! 너희들…! (나이트 비전을 뜯어 던지며) 내 인격 따윈 붕괴해도 좋아!! 너희들만 갈아없어 버릴 수 있다면…!!

미카도 빌딩 직원실
MUGETSU / MSF ELITE ×2 / MSF ×2

시온의 경우 : 도미니크를 앞에 두고 당할 것 같냐!!
볼트의 경우 : 이 녀석…. 제 정신이 아냐!
코우의 경우 : 싸움에서 흥분한다는 건 패배를 의미하지.

시온의 경우 : 도미니크….
볼트의 경우 : 어리석은 놈….
코우의 경우 : 봐, 냉정해야 한다니까.

시온 : 도미니크…!

시온의 손이 도미니크의 뺨에 가 닿자 도미니크의 눈꺼풀이 파르르 떨리더니 천천히 눈을 뜨기 시작한다. 희미하게 시야에 들어오는 시온의 얼굴을 멍하니 바라보던 도미니크는 이내 상황파악이 된 듯, 조용히 시온의 이름을 불러본다.

도미니크 : 시온…?

말없이 도미니크를 끌어안는 시온.

도미니크 : 시온…!
시온 : 바보… 걱정했잖아….
도미니크 : ……처음이야. 날 안아준 건…. (눈을 감는다)
코우 : (시온의 어깨에 손을 얹으며) 저기… 방해하는 것 같아 미안하지만… 러브신은 나중에 해주지 않겠어?
볼트 : 그래, 우선 탈출부터 하고 봐야지.
시온 : 미안해…. 자, 서두르자.
코우 : 어떻게 빠져나갈 셈이지?
볼트 : 어차피 어디든 경비는 엄중하겠지만 로켓 타워라면 복잡한 구조가 우리들의 편이 되어줄 거야.
시온 : 결정이군.
볼트 : 오케이, 날 따라와.

확성기의 목소리 : 로켓 타워에 침입자 확인! 모든 로봇을 경계모드로 전환한다. 침입자는 셔틀 에어리어로 향하고 있다.
볼트 : 제길, 생각보다 경비가 엄중한데….
코우 : 우린 도미니크까지 모두 4명이야. 이건 우릴 발견해주십쇼…하는 것과 마찬가지라고.
도미니크 : 미안….
코우 : 아냐… 그런 의미가 아니라…. (시온을 바라보며) 여기선 미끼가 필요하단 얘기지.
볼트 : 그렇군…. 한 명은 도미니크를 데리고 여기서 탈출하고 나머지 둘이 미끼가 되어 경비를 분산시키도록 하자.
코우 : 그럼 누가 도미니크랑 함께 행동하지?

로켓 타워 A
P-101 / LD-15 ×2
MC-07 ×2 / LD-15 ×2
SECURITY GUARD / SECURITY CHIEF / MC-07 ×2
LD-15 ×3 / MC-07 ×3
MC-07 ×2 / LD-15

시온의 경우
시온 : (도미니크의 어깨에 손을 얹으며) 내가 함께 가겠어.
도미니크 : 고마워, 시온.
코우 : 쳇, 우리들은 들러리란 얘기군.

볼트의 경우
볼트 : 내가 함께 가지.
도미니크 : 볼트라면 안심이지! …사실은 시온이랑 함께 가고 싶었지만….
시온 : 부탁해, 볼트.

코우의 경우
코우 : 이 몸이 에스코트해드리죠, 아가씨!
도미니크 : 에~엣!? 어째서 코우랑? 아무래도 불안한데….
코우 : (머리 위에 손을 톡 얹으며) 배부른 소리 마.
시온 : 부탁해, 코우.

다시 동료 없이 혼자서 진행을 해야 한다. 단, 이번엔 도미니크도 같이 데리고 가야하는 데다가(물론 도미니크의 체력이 0이 되어도 게임오버) 승강기에 도달할 때까지 체력의 회복이 전혀 없기 때문에 괜히 BP에 욕심을 부리다가는 게임오버를 당하게 된다. 위험하다 싶으면 적을 피해서 곧바로 승강기로 향하는 전법도 고려해두자. 로봇들은 공격모션에 들어가도 공격을 당한 순간 공격모션이 캔슬되어 버리니 이를 노리고 딜레이가 없는 공격으로 야금야금 체력을 갉아먹으면 쉽게 클리어할 수 있다.

시온의 경우
도미니크 : 저기, 시온?
시온 : 응?
도미니크 : 줄곧 네 곁에 있어도 돼?
시온 : 왜 그래, 갑자기.
도미니크 : 난 여기가 싫어…. 윙 할아버지가 날 도망치게 해주셨는데….
시온 : 사부가…?
도미니크 : 그 다음에 널 만났던 거야, 시온….
시온 : 도미니크….
도미니크 : 시온과 함께 살면서… 물론 처음엔 말도 별로 걸어주지 않았지만… 처음으로 자유를… 처음으로 행복을 느꼈어…. ……같이 집으로 돌아가도 돼?
시온 : (살포시 도미니크를 끌어안으며) 물론이지….

볼트의 경우
도미니크 : 저기, 볼트?
볼트 : 왜?
도미니크 : 나… 돌아가도 괜찮은 걸까? 난 여기가 싫어. 여기서 도망쳐서… 시온과… 모두와 만난건데….
볼트 : (도미니크의 어깨에 손을 얹으며) 시온도 널 필요로 해. 그렇기 때문에 데리러 온 거야.

코우의 경우
도미니크 : 저기, 코우?
코우 : 응? 무슨 일이야?
도미니크 : 나, 시온과 함께 돌아가도 괜찮은 거야?
코우 : …….
도미니크 : 난 여기가 싫어. 여기서 도망쳐서… 시온과… 모두와 만났지…. 가게도 엉망이 되었고….
코우 : (최악의 사태만… 피하면 돼…!) …걱정마십쇼, 공주님. 마스터가 말이지 사람은 아닌 것 같지만 의외로 꿍쳐놓은 돈이 많아서 말야. 게다가 네가 온 이후로 시온 녀석도 사람이 긍정적으로 변했잖아.

승강기에서 내려 셔터문을 열고 나가려는 순간 PD-4가 나타나 도미니크를 낚아채고선 반항하는 도미니크를 기절시켜 버린다.

PD-4 : 걱정마시길…. 잠시 주무시게 해드린 것뿐…. 당신도 자게 해드리지요…. 단, 영원히 말이죠….
시온 : 제길!!
볼트 : 그럼 우리들도 같이 자볼까?
코우 : 그런데 우리들은 불면증이 있어서 말야….
PD-4 : 3대 1이라…. 그 정도의 핸디캡은 드려야지….

※ 원래 이 부분도 3인 중 누가 도미니크와 함께 있느냐에 따라 대사가 약간 바뀌지만 내용에 차이는 없으므로 시온의 것만 실었다.

로켓 타워 B	PD-4

시온의 경우 : 엄청난 실수를 한 거다!
볼트의 경우 : 말로 하긴 간단하지….
코우의 경우 : 그게 무슨 핸디야! 이쪽은 사람이라고!

PD-4의 촉수 공격(?)은 가드 불능이지만 판정이 애매하므로 별 위협은 되지 않는다. 라이트닝 킥의 딜레이가 상상을 초월하므로 이걸 가드한 다음에 반격을 노리자.

도미니크는 로봇이었다

PD-4를 물리치고 쓰러져있는 도미니크에게 다가가려는 시온의 앞에 이번엔 5대의 PD-4가 나타난다. 핀치에 몰린 시온 일행을 보고 절규하는 도미니크, 순간 위성 궤도의 인공위성이 도미니크의 절규에 반응한다.

각성한 도미니크의 괴력에 간단히 나가떨어지는 PD-4들. 그러나 도미니크는 PD-4를 모두 쓰러뜨리고는 오버히트 상태가 되어 자신도 쓰러지고 만다.

갑자기 시온이 불쌍해진다…

시온의 경우 : 도…미…니크…?
볼트의 경우 : (두라간 녀석! 도미니크에게 무슨 짓을…?)
코우의 경우 : (쳇, 작동해버렸나?)

이때 갑자기 하늘에서 내려와 도미니크를 들어올리는 무게츠.

코우 : 이 자식, 아직 살아있었나…!?
무게츠 : 당연하지…. 그러나 지금은 이 애를 거대 셔틀 갈레오스에 계신 두라간님에게 갖다바치는 게 급선무다. 네놈들을 박살내는 건 그 다음으로 미뤄두지!! (사라진다)
코우 : 안돼!!
시온 : (털썩 무릎을 꿇고선) 저것이… 도미니크…?
볼트 : ………그녀는 두라간의 죽은 여동생이다.
시온 : 뭐…!?
코우 : 어떻게 그리 잘 알고있는 거지?
볼트 : 미카도 그룹 총수 두라간은 어렸을 때 여동생을 병으로 잃었다…. 총수의 자리에 앉은 두라간은 그룹의 자금력과 기술을 이용해 여동생을 되살린 거야….
시온 : (볼트의 멱살을 잡으며) 거짓말이야!!
볼트 : …나는 예전에 선대 미카도의 스페셜 에이전트였다.
코우 : 어쩐지 이쪽 사정에 밝다 그랬어.
볼트 : 내 얘기를 믿고 싶지 않다면 믿지 않아도 좋다. 그러나 그녀는 널 필요로 하고 있어. 시온, 너도 그녀를 필요로 하고 있지 않은가…?
코우 : 도미니크를 돌려 받으러 가야지? 진실이 알고 싶다면 말야….
코우 : (증원을 불러야겠다…)
코우 : 감상에 젖어있을 여유는 없는 것 같군, 시온.
볼트 : 갈레오스를 막아야만 해.

로켓 타워 심층부	LD-X1 / LD-15×2

시온의 경우 : 지금의 나는 '적당'이라는 단어를 알지 못해!
볼트의 경우 : 가자, 시온…!
코우의 경우 : 정신차려, 시온!

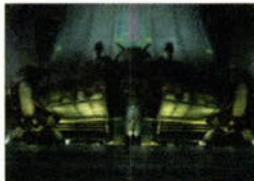
시온의 경우 : 이 이상… 소중한 것을 잃을 수는 없어…!
볼트의 경우 : 갈레오스가 발진하기 전에 결판을 내야만 해….
코우의 경우 : (거대 셔틀이라…. 위성궤도로 향하려는 건가…?)

에키드나 : 잘도 지금까지 살아남았군. 칭찬해주마….
볼트 : 에키드나…!
에키드나 : 무게츠도 PD-4도 이기지 못했던 너희들을 쓰러뜨리면 내가 최고가 되는 거지. 너희들을 쓰러뜨린 이 내가 말야!!
볼트 : …미안하지만 널 상대해줄 시간은 없어.
에키드나 : 잘난 척 하지마! 넌 옛날부터 그랬어!! 스페셜 에이전트였던 시절에도 늘 내게 명령만 하고…!! 네놈들을 절대로 갈레오스에 가게 할 순 없어!!

로켓 타워 갑판	ECHIDNA / LD-X1×2

시온의 경우 : 그 누구도 날 막을 순 없어!!
볼트의 경우 : 알겠다…. 여기서 결판을 내 주지….
코우의 경우 : 정말이지… 여자의 한이란….

시온의 경우 : 갈레오스는 어디 있지?
코우의 경우 : 갈레오스가 있는 곳을 가르쳐주지 않겠나?

에키드나 : 흥, 안됐군…. 이제 슬슬 발사 태세에 들어갔을 걸….
볼트 : 뭐라고…!?

빈말로도 절대 멋있는 디자인이라고는 할 수 없지만… 어쨌든 갈레오스는 이륙해버린다

볼트로 진행하는 경우는 전개가 약간 바뀐다.
볼트 : 이걸로 끝이군, 에키드나.
에키드나 : 제길, 아직이야, 난 아직 더 싸울 수 있어!
볼트 : 너의 패배다….
에키드나 : 그럼 끝장을 내라! 두라간의 선대 총수 암살에 가담하여 그 죄를 당신에게 뒤집어 씌웠던 나를!
볼트 : (뒤돌아서며) 이미 승부는 끝났다.
에키드나 : 내게 은혜를 베풀 생각인가!? 볼트… 당신은 언제나 그랬어! 언제나 내 앞에 서 가지곤… 나는 당신을 초월할 수 없어….
볼트 : (발걸음을 멈춘 다음 눈을 감으며) 이제 그만해라, 에키드나. 미카도를 떠나 여자로서 살아라.
에키드나 : ……………(주먹을 부르르 떨며 입술을 깨문다). 잠깐… 갈레오스라면 옆쪽의 도크에 있다. 두라간은 도미니크와 함께 위성으로 향할 계획이다.
볼트 : 뭐라고…!?

시온 : 늦었나!?
코우 : 저, 저것이 갈레오스인가?
볼트 : 엄청나게 크군….
코우 : (도대체 뭐하고 있는 거야! 시간에 대지 못한 건가…!?)

그 순간 구름을 가르고 나타난 일련의 비행기 - 이전에 열차를 공격했던 것과 같은 - 들이 갈레오스를 공격하기 시작한다.

??? : 기다리게 해서 미안. 하지만 이 올라쥬 부대로는 갈레오스를 움직이지 못하게 시간을 끄는 게 한계야. 그 틈에 에어캐리어로 갈레오스 내부에 잠입해 줘.
코우 : (불가능한 일을 아무렇지도 않게 잘도 시키는군, 리안 녀석…. 뭐, 이렇게 된 바에야 끝까지 밀어붙이는 수밖에…)
시온 : 뭐가 어떻게 된 거지?
볼트 : 갈레오스가 움직이지 못하게 저지하고 있는 듯한데….

볼트 루트라면 여기서 에키드나의 이벤트가 추가된다.
에키드나 : …정보가 새어나간 건가?

코우 : ……. 좋았어, 우리들도 가자.
볼트 : 어떻게?
코우 : 저걸로!
볼트 : 에어캐리어로 쫓자는 건가?
시온 : 가자! 전투기들이 시간을 끌어주는 사이에!
코우 : 부스터가 점화되기 전까지 도달하면 좋으련만…!
볼트 : 서두르자….

에키드나 : …볼트.
볼트 : !?
에키드나 : 죽으면 안돼…. 당신을 죽이는 건 내가 할 일이니까….
볼트 : (입가에 미소를 머금으며) ………. (몸을 돌려 에어캐리어로 향한다)

시온들의 에어캐리어가 갈레오스 옆에 닿은 것과 동시에 의문의 전투기들이 마치 신호나 한 것처럼 일제히 퇴각하기 시작했다. 그러나 시온들이 갈레오스에 내리려는 찰나 갈레오스에서 하나의 그림자가 에어캐리어로 뛰어내리는데….

시온 : 무게츠!
무게츠 : 히하하하하하!!! 기다리고 있었다!! 이제 그 계집도 두라간도 나하곤 아무런 상관이 없어…!!
볼트 : 큭, 조종은 누가 하지?

주의! 여기서 선택하는 캐릭터는 플레이어가 사용할 캐릭터가 아니라 에어캐리어를 조종할 캐릭터를 고르는 것이다. 따라서 무게츠와 싸울 캐릭터는 지금 고른 캐릭터를 제외한 나머지 둘 중에서 하나를 고르는 셈이 된다.

무게츠 : 네놈들을 갈기갈기 찢어 죽여주마! 히하하하하하!!

PLAYSTATION2

에어캐리어	MUGETSU

시온의 경우 : 그래, 나도 네놈을 끝장내지 않고선 성이 풀리지 않을 것 같아!
볼트의 경우 : 괴물녀석…!
코우의 경우 : 어느 쪽이든 떨어지면 지옥행이군…!

폭주 무게츠의 엑스트라 스킬은 강력하지만 딜레이도 엄청나므로 가드를 굳히고 있다가 반격을 노리도록 하자.

무게츠 : (에어캐리어에서 떨어지면서도) 아직 끝나지 않았어… 아직 끝나지 않았다구…! 아직 끝나지….

순간 갈레오스의 분사구가 점화되기 시작한다. 그리고 그 홍염의 불길은 떨어지고 있던 무게츠를 감싸면서 불꽃의 꼬리를 남기고 대기중에 흩날려 스러진다.

무게츠 : 우갸아아악!!!

갈레오스의 기내…. 도미니크는 의식을 잃은 채로 복잡한 컴퓨터 기기와 연결된 의자에 앉아 있다.

두라간 : 자, 시작하자. 도미니크. 우선은 그 더러운 병원부터다!

도미니크는 인공위성의 메인 컴퓨터였던 것이다

태양발전용 세틀이라고 되어있던 인공위성에서 하나의 포대가 튀어나온다. 이윽고 그 포신에서 한줄기의 레이저가 발사되고… 그 레이저는 지구 표면의 어떤 지점 - 한 병원 건물 - 을 일순간에 파괴시켜버린다.

벌써 언젯적 얘긴데… 만약 원장이라도 바뀌었다면 새 주인에게 있어선 그야말로 날벼락이다

한편 갈레오스의 관제실로 달려가면 시온 일행은 또 다시 검은 표범과 맞닥뜨리게 된다.

시온 : 너….
코우 : 그때의 표범이잖아?

갈레오스 통로	???

시온의 경우 : 대체 넌 누구야?
볼트의 경우 : 이놈은… 보통 표범이 아냐!
코우의 경우 : 두라간의 애완동물이란 얘긴가?

여기서 나오는 표범은 간혹 변신을 하는데 이때 무적시간이 존재한다. 뭐 인간형태라고 해서 못 이길 만큼 어려운 상대는 아니지만 그래도 가능한 한 표범 상태를 노려서 연속적인 하단 강공격으로 승부를 보는 게 편하고 좋다.

??? : 시…온…. (쓰러진다)
코우 : 시온…?

시온 : 내 소중했던 사람이랑 닮았어…. 하지만… 그 사람은 이미….
코우 : 가자, 시온. 도미니크가 기다리고 있다. 이제 더 이상 그런 기억을 만들지 않기 위해서도…!
시온 : 그래…!

※ 볼트의 경우 약간 대사가 바뀌지만 역시 지면 관계상 생략.

만약 이 ???를 시온 루트를 통해 클리어했다면 ???의 정체가 밝혀지는 이벤트가 벌어진다(이미 아는 사람은 다 알고 있겠지만…).

의문의 여성 : 시온….
시온 : …?
의문의 여성 : 역시 날 기억하지 못하는군…. 그도 그렇지…. 지금의 난 너보다 훨씬 연상이니까….
시온 : 그런… 말도 안돼…! (달려가서 막 쓰러지려는 여성을 부축하며) 칼디아…!?
칼디아 : 나는 사고로 인해 그 존재가 말살된 것으로 되어있지….
시온 : 사고가… 아니었단 말야…?
칼디아 : 그리고 보다 인간에 가까운 도미니크를 만들기 위한… 바이오노이드 테크놀로지의 실험체가 된 거야….
볼트 : 바이오노이드 테크놀로지…. 제길, 두라간 녀석…!!
칼디아 : 그 사람은… 불쌍한 사람이야….
시온 : 그 사람…?
칼디아 : 두라간은… 고독해…. 내가 곁에 있어주지 않으면….
두라간 : 닥쳐!!

갑자기 날아온 쇠사슬이 칼디아의 심장을 그대로 꿰뚫어 버린다. 그리고 칼디아가 목에 걸고 있던 펜던트가 땅바닥에 떨어짐과 동시에 방금 전까지 칼디아를 안고 있던 시온의 두 손에는 원인모를 떨림만이 남게 된다.

두라간 : 이 내가 바이오노이드 따위에게 동정을 받을 줄이야….
시온 : 이… 이 개 같은 자식!!!

볼트 : 이제 포기해라, 두라간!
두라간 : 내게 거역하면 어떻게 되는지를 가르쳐주는 것 뿐이다. 내게 거역하는 놈들에게는 위성에서 무한의 에너지를 퍼부어 주겠다.
코우 : 위성을 이용해서 세계를 지배할 생각인가…!?
두라간 : 인간은 관리되어지기를 바라고 있어. 자신의 이익과 관련이 없는 것이라면 눈도 돌리질 않아…. 권력에는 빌붙고 온갖 아첨을 떨면서도 자신들의 힘으로는 아무 것도 하려하지 않아! 인간은 절대적인 힘에 의해 지배 받는 게 행복한 존재야!

그 와중에도 두라간은 계속해서 지구를 향해 빔을 쏘아댄다.

시온 : 도미니크, 그만둬!!
도미니크 : ………!
두라간 : (제어판을 주먹으로 치며) 왜 그러는 거야, 도미니크!?
볼트 : 네 여동생은 네가 잘못된 생각을 가지고 있다고 말하고 있는 거야.

두라간 : 여동생이라고…? 이 조잡한 인형 쪼가리가…!?
시온 : 자기가… 도미니크를 만들어놓고선…!
두라간 : 양손으로 상대해 주겠다…. 날 여기까지 몰아붙인 상으로 말이지…!

시온의 경우 : 네놈만큼은! 네놈만큼은 용서 못해, 두라간…!!
볼트의 경우 : 선대의 원수를 갚겠다!
코우의 경우 : 이제 물러설 곳은 없다! 진짜로 상대해 주마…!

두 번에 걸친 탈의(?)에 의한 세 번의 부활을 하는 두라간(세 번째 모습은 세 번째 플레이 이후에만 등장한다). 반면에 이쪽은 체력의 회복이 일절 없으므로 확고한 가드가 필요하다. 자신이 없으면 도망다니다가 두라간이 다른 아군 캐릭터를 공격하고 있을 때 뒤에서 공격하는… 아주 깨끗한 방법을 사용하기를 권장한다.

시온의 경우 : 쓰러뜨렸다… 쓰러뜨렸다구, 도미니크…!!
볼트의 경우 : 저 세상에서 참회해라…!
코우의 경우 : 엄청난 녀석이군…. 내 실력을 모두 발휘하게 만들다니….
두라간 : 네놈들은 결코 이해하지 못해…. 어린 시절의 굴욕을…. 조직의 최고 권력자만이 가질 수 있는 이 분노를…!
시온의 경우 : 원한 따위로 싸우는 녀석에게 질 성싶냐!!
볼트의 경우 : 자만하지 마라, 두라간!
코우의 경우 : 이, 이거 거, 거짓말이지…?

두 번째 두라간에게는 가드불능기가 있다는 것을 숙지해두자(물론 랭크가 낮을 때는 사용하지 못한다).

두라간 : (피를 토하며) 바, 바보같은….
시온의 경우 : 나는 바운서…. 생명을 걸고 싸우는 게 내 직업이다.
볼트의 경우 : 어리석은 녀석….
코우의 경우 : 임무완료….
두라간 : 후하하하하… 하하하하하하하…! 좋아, 아주 좋아! 이렇게까지 날 끓어오르게 만드는 놈들이 있으리라곤 생각도 못했어. 지금까지의 무례를 사과하마. 이제 더 이상 어린 시절의 굴욕이건, 어리석은 민중들에 대한 분노건 상관없다. 처음으로 내게 이 쾌감을 맛보게 해준 너희들에게 진심 어린 감사를 표한다. 이 기쁨을 가지고 전력을 다해 싸우겠다!!
시온의 경우 : 전력으로 덤벼라! 난 그것을 뛰어넘어 이겨주겠다!
볼트의 경우 : 덤벼라, 두라간! 지금이야말로 선대의… 나의 굴욕을 갚아주고야 말겠다!
코우의 경우 : (이런 말도 안 되는…. ……두 번 다시 만나지 못하게 될지도 모르겠군)

세 번째 두라간은 기술들의 위력은 높지만 딜레이도 덩달아 큰 편이기에 오히려 두 번째 두라간보다는 쉬운 편이라 하겠다.

시온의 경우 : 그 정도의 실력을 갖추고 있었으면서… 바보자식…!
볼트의 경우 : 하아… 하아… 미카도 총수님….
코우의 경우 : 해냈어!! (리안…)

시온 : 도미니크!
도미니크 : ....시온? (시온이 도미니크를 안아 올린다) 나, 무서운 꿈을 꿨어…. 수없이 많은 사람을 죽이는 꿈….
시온 : 그저 꿈일 뿐이야. 이제 더 이상 그런 꿈을 꿀 일은 없을거야. (끌어안으며) 안심해.
볼트 : (둘을 바라보고 있다가 문득 생각이 든 듯) 이런…!
코우 : 이대로 라면 위성에 들이받겠어! 궤도를 바꿔봐, 볼트!
볼트 : 이건 에어캐리어가 아니라고!
시온 : 제길…!
도미니크 : ....뒤쪽.
시온 : 응…?
도미니크 : 뒤쪽이야…. 이 커다란 배의 뒤쪽 부분으로… 지구에 돌아갈 수 있어….
코우 : 무슨 소리야, 도미니크?
도미니크 : 무서운 꿈에서 봤어…. 이 커다란 배는 둘로 분리가 돼….
볼트 : 꿈에서…?
도미니크 : 정말이야!
시온 : 난 도미니크를 믿어.
도미니크 : 시온…!
코우 : 거기에 거는 수밖에 없겠군….
볼트 : 난 걸겠어.
코우 : 그럼 결정났군!

결국 위성과 갈레오스의 앞부분은 우주의 먼지가 되고…

우주를 떠도는 두라간의 펜던트에는…

도미니크 : 시온… 그 무서운 꿈은 현실이었던 거야…?
시온 : 걱정하지마. 더 이상 그런 꿈은 꾸지 않을 거야.

시온의 경우

도미니크가 시온에게 몸을 기댄다. 지긋이 도미니크를 바라보던 시온이 잠시 눈을 돌려 이번엔 우주 공간 저편으로 사라져 가는 잔해들을 바라본다.
시온 : (편히 잠들어라… 칼디아…)

볼트의 경우

볼트 : (당신의 원수는 갚았습니다…. 미카도 총수님…)

코우의 경우

리안의 전화 : 수고했어. 돌아가거든 푹 쉬도록. 다음 임무에 대해선 다시 연락하지.
코우 : (정말… 이 여잔 너무 심하게 부려먹는다니까…)

시온의 엔딩

코우 : 정말이지 따분해죽겠군. 그 사건 이래에는 가게도 조~용하고….
시온 : 이봐, 우리가 할 일이 없다는 건 그만큼 세상이 평온하단 얘기야.
코우 : 뭐, 그건 그렇지만… 자칫하면 내 실력이 녹슬까봐 해서 하는 얘기지.
볼트 : 교대시간이다, 시온.
시온 : 그래, 알고있어.

…그러나 문 앞에서 꾸벅꾸벅 졸기 시작하는 시온.

??? : 이봐, 이 가게 외상도 받나?
시온 : !!
도미니크 : 바운서가 졸고 있으면 어떡해!
시온 : 그렇군….

도미니크 : 아…!! (시온에게 뛰어 다가가며) 그거… 걸고 있네!!
시온 : 펜던트는 걸라고 있는 거잖아?
도미니크 : 기뻐…! 고마워, 시온!
시온 : 그러고 보니… 아직 말을 안 했군.
도미니크 : 뭘…?
시온 : 고마워….
도미니크 : 에…?
시온 : 이 펜던트 말야….
도미니크 : ……!!

원래는 이 다음에 달려가 껴안는 장면이 나오는데 사진이 워낙 어두워서 싣질 못했다. 마음의 눈으로 상상들 하시길…

볼트의 엔딩

볼트 : 그래서, 도미니크는 그 후 어떻게 지내고 있지?
시온 : 문제없이 잘 지내고 있어. 위성이 없어져준 덕분에 평소의 도미니크로 돌아왔으니까.
볼트 : ....언젠간 알게 되겠지.
시온 : ....
볼트 : 우리가 늙더라도… 그녀는 나이를 먹지 않을 테니….
시온 : 그때가 오면 내가 말하겠어…. (자리에서 몸을 일으켜 세우며) 하지만 그때까지는… 평범한 삶을 살게 하고 싶어….
볼트 : ……그래, 네 말이 맞을 거야….
코우 : (계단을 올라오며) 볼트, 네 차례다.
볼트 : 그래….
코우 : 정말이지 따분해죽겠군. 그 사건 이래에는 가게도 조~용하고….
시온 : 이봐, 우리가 할 일이 없다는 건 그만큼 세상이 평온하단 얘기야.

도미니크 : 와! 열심히 일하고 있네!
볼트 : …별일은 없었나, 도미니크?
도미니크 : 당연! 예전보다 더 팔팔하다구! (볼트에게 다가와서 볼트의 얼굴을 살펴본다)
볼트 : 응? 왜 그러는 거야?
도미니크 : 최근 느낌이 상당히 부드러워졌어, 볼트.
볼트 : 그거 큰일이로군….
도미니크 : 어째서?
볼트 : 자칫하다간 여기서 잘려버릴 테니까….
도미니크 : 그래도 손님은 늘텐데…? 바운서는 가게의 이익을 최고의 목표로 삼아야잖아.
볼트 : 아아, 그렇군….
도미니크 : (가게로 들어서며) 그러니까 그쪽이 훨씬 나아! 알겠지, 볼트?
볼트 : (시온… 네 말이 맞을 것 같다…)

에키드너 : 이 가게는 아직 바운서를 모집하고 있나?
볼트 : 에키드너…!
에키드너 : 당신들이 여기서 바운서로 일하고 있을 정도니까 나 정도면 단번에 채용이겠지?
볼트 : 여자로서 살아가라고 말했을 텐데….
에키드너 : 나보다 강한 남자가 있다면 그렇게 살 수 있을지도 모르지….
볼트 : 에이나….
에키드너 : !! …그 이름으로 부르지마! 내 이름은 에키드너야!
볼트 : 훗… 네 마음대로 해….

코우의 엔딩

첫 부분은 시온과 동일
도미니크 : 시온~!!
코우 : 변함없이 생기발랄한 아가씨로군….
도미니크 : 에? 코우는 어디 아파?
코우 : 아니, 물론 건강 그 자체지!! 몸 구조 자체가 바운서를 위해 태어났다고 해도 과언이 아니니까!
도미니크 : 그래, 건강이 최고지!
볼트 : 코우, 교대 시간이다.
코우 : 알겠어!

코우가 계단을 내려갈 때, 휴대폰이 울리기 시작한다.

리안 : 위성은 없어졌지만 타깃의 감시는 계속하기로 결정이 났어. 후임도 결정났으니까 느긋하게 휴가라도 즐기는 게 어때?
코우 : 아아, 그 문제에 대해선데… 내가 계속 이어서 할 수 없으려나?
리안 : 안 되는 건 아니지만… 갑자기 웬 심경의 변화?
코우 : 뭐 그냥… 변덕이라고 해두지….
리안 : 상부에 보고는 해두겠지만… 절대로 임무에 사정(私情)은 개입시키지 말도록! 알겠지?
도미니크의 목소리 : 그러니까 정신 차리라고, 시온!
코우 : (한 번 고개를 돌리고선) 알겠어….

앞서 밝힌 대로 특수한 조건을 만족시키면 등장하는 숨겨진 캐릭터 2명(바운서 수칙 #5 참조)에 관한 이벤트도 싣도록 한다.

웡 리웅

시온의 엔딩에서 시온이 조는 부분(시온의 회상)에 등장한다. 이기든 지든 대사의 변화는 거의 없다(본문은 이겼을 경우).

웡 : 잘 들어라, 시온. 혹시 내가 돌아오지 않더라도 걱정하지 말아라.
시온 : 사부…?
웡 : 그저 네 실력을 향상시키는 것에만 신경을 쓰도록 해라. 자, 덤벼라… 그 동안 쌓아온 수행의 성과를 내게 보여줘라.

웡 : 음…! 훌륭하구나, 시온. 이제부터는 네 마음먹기에 달렸다. 너의 무술을 너를 위해서 써서는 안 된다. 너는 고독하기 때문에 그토록 강해질 수 있었지만 이 이상 절

대로 고독해지면 안 된다는 얘기다. 마음을 열고 타인의 마음을 받아들일 수 있게 될 때, 비로소 더욱 강해질 수 있다. 마음이란 그런 것이다….

리안 콜드웰

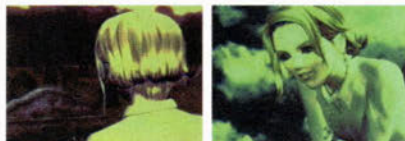
코우 : (기지개를 키며) 자, 오늘은 내가 마지막이니까 슬슬 가게문을 닫아볼까? (또 다시 울리는 휴대폰 소리) 쳇, 본업이 남아있었나…?
리안 : 가게 문닫는 시간에 미안하지만 하나 더 부탁할게. 어서 중앙공원으로 가보도록….
코우 : 뭐야, 갑자기…. 다른 임무인가?
리안 : …가보면 알아. (찰칵)
리안 : 기다리게 했나?
코우 : 리안!
리안 : 상부의 지령이야. 당신과 싸우래.
코우 : 뭐, 뭐!?

이겼을 경우

코우 : 어떻게 된 거야…?
리안 : 시험이야. 내게 질 정도라면 타깃의 감시는 맡길 수 없으니까.
코우 : 날 믿지 못하는 모양이군.
리안 : 어쩔 수 없잖아. 당신이 제대로만 대처했더라면 그 정도의 사건까지 발전하진 않았을 거야.
코우 : 그래서… 어쩌려고?
리안 : 합격이야. 계속해서 임무를 맡기도록 하지. 그럼…. (돌아선다)
코우 : 이, 이봐. 잠깐만. 간만에 만났는데 그냥 헤어지기도 뭐하잖아….
리안 : 말했을 텐데. 임무에 사정은 금물이라고. (떠난다)
코우 : (정말… 뭐 같은 직업이로군…)

졌을 경우

코우 : 왜, 왜 그러는 거야…?
리안 : 시험이야. 내게 질 정도라면 타깃의 감시는 맡길 수 없으니까.
코우 : 그래서… 결과는?
리안 : 안됐지만 해임이지. (돌아서서 떠난다) …라고 말할 예정이었지만 계속 그 임무를 맡기도록 하지.
코우 : 그, 그래도 괜찮아!?
리안 : 당신이 제대로 그 앨 감시 못한 것도, 사태가 그렇게 번진 것도 모두 사실이지만… 어쨌든 해결한 것도 당신이니까.
코우 : 헤에~. 임무에는 사정을 개입시키지 않는 게 아니었던가?
리안 : 잘난 척하지마. (떠난다)
코우 : (이거야… 앞길이 험난하군)

엔딩이 끝날 때 즈음 몇 장의 CG가 나오는데 이는 공략을 잘 읽어본 사람들이라면 그 뜻을 충분히 이해할 수 있을 것이다. 그래도 이해가 안가는 사람들은 볼트 엔딩을 다시 한 번 읽어보도록.

묘지 앞에 서있는 도미니크

그녀의 목에 걸린 펜던트는…

로딩 화면 대신에 나오는 아이캐치에서는 각 캐릭터의 과거 및 배경 스토리를 알게 해주는 간략한 대화가 나온다. 공략을 다 읽어본 사람은 이제 이 아이캐치를 한번 읽은 다음 다시 한번 공략을 읽어보도록 하자. 새로운 길이 열리리라….

시온의 아이캐치

13년 전…

웡 : 어째서 따라오는 게냐?
시온 : 나도…… 강해질 수 있는 건가?
웡 : 그것은 네 마음먹기에 달렸다.
시온 : 저기… 날 제자로 받아 줘!
웡 : 나는 제자를 두지 않는 주의다. 벌써 어두워졌다. 집으로 돌아가거라.
시온 : …….
웡 : 왜 그러는 게냐?
시온 : 없어…… 돌아갈 집 따위….

11년 전…

시온 : 허억… 허억….
웡 : 벌써 한계인 게냐?
시온 : 그, 그렇지 않아! 배가 고파서 힘을 못쓰는 것 뿐이야!
웡 : 후… 승부욕 하나는 쓸만하군.
시온 : 다… 다음엔 뭘 하면 되지?
웡 : 이 절벽에서 뛰어내려 보거라.
시온 : 아… 알았어….
웡 : 이, 이봐. 농담이야! 자, 밥이나 먹으러 가자.

9년 전…

여자아이 : 뭐하고 있어?
시온 : 보면 몰라? 수행중이잖아!
여자아이 : 재미있겠다….
시온 : 하고싶으면 하면 되잖아!
여자아이 : 난… 몸이 약해서….
시온 : …너… 이름은?
여자아이 : 칼디아.

3년 전…

칼디아 : 무슨 일이야?
시온 : 사부가 돌아오지 않아….
칼디아 : 에…?
시온 : 예전에 묘한 말을 남기긴 했지만… 이렇게 갑자기 사라지리라곤….
칼디아 : 경찰엔 신고했어? 혹시 사고라도 난 건….
시온 : 그 영감이 사고 따위에 죽을 것 같아! 설령 살해당했다 하더라도… 죽을 영감이 아니야…!

2년 전…

시온 : 자, 축하선물.
칼디아 : 받아도 괜찮아?
시온 : 미카도 본사에 취직이 됐잖아. 이 정돈 기본이지!
칼디아 : 하지만… 너 혼자 먹고살기도 빠듯할 텐데….
시온 : 괜찮다니까.
칼디아 : 고마워. 소중히 간직할게.
시온 : 그렇다고 해서 모셔두지는 마. 펜던트는 걸라고 있는 거니까.

2년 전…

시온 : 사고…!?
칼디아의 아버지 : 그래… 미카도 본사에 사고가 발생해서….
시온 : 그래서… 어느 병원에…?
칼디아의 어머니 : 흐흑…!
칼디아의 아버지 : 이제… 없단다….
시온 : 에…?
칼디아의 아버지 : 대규모의… 폭발사고로….
시온 : 거짓말이야!
칼디아의 아버지 : 시, 시온군!
시온 : 거짓말이야아아아아아아!!!

2년 전…

시온 : (칼디아…)
남자 : 아얏!
시온 : (……)
남자 : 이 자식! 부딪혀놓고선 사과 한마디 없는 건 어디서 배워먹은 짓이야!? 이 세상 고통은 저 혼자 다 뒤집어쓰고 있는 듯한 표정을 짓고 있는걸 보니 여자한테 채이기라도 했나?
시온 : 우… 우오옷…!!

1년 전…

시온 : …….
남자 : 이봐, 아까부터 이쪽을 쳐다보고 있는데 내게 무슨 볼일이라도 있나?
시온 : 덤벼….
남자 : 뭐!?
시온 : 죽여도 괜찮아… 날….
남자 : 무, 무슨 소릴 하는 거야!?
시온 : 네가 할 수 있다면 말이지.
남자 : 뭐, 뭐라고!? 이 자식이…!!

1년 전…

시온 : 이봐, 누구라도 좋아! 나를 죽여보라고!! 아무도 없냐!? 총을 써도 상관없어!!
젊은이 : 저, 저기….
시온 : 네가 날 죽여볼 텐가?
젊은이 : 그 남자라면 아마 가능할지도….
시온 : 누구야, 그 놈은?
젊은이 : 도, 독 스트리트의 페이트에 있는 남자입니다!

1년 전…

손님 : 히, 히이이익…!
마스터 : 그 정도에서 그만해두게, 자네. 손님에게 실례가 되지 않는가.
볼트 : 그 말은 내가 해야할 일이잖나, 마스터.
시온 : …그야말로 악마로군, 그 피어스…. 생긴 대로 날 지옥으로 안내해줄 건가?

1년 전…

시온 : 나는… 아직 살아있다구….
볼트 : 어린 나이치고는… 제법인데….
마스터 : 어떤가? 자네도 우리 가게에서 일해보지 않겠나?
시온 : 뭐?
마스터 : 이 사람은 우리 가게의 바운서다. 뭐, 자네가 이대로 돌아간다면 말리지는 않겠지만….
시온 : 좋아…. 하지만 이 녀석에게 이길 때까지 만이다…!

볼트의 아이캐치

5년 전…

소년A : 제길! 속았다!
소년B : 그러니까 말했잖아! 형님이 안 계실 때는 허튼 짓 하지 말라고….
소년A : 비, 빌어먹을….
??? : 정말 그렇군.
소년B : 보, 볼트 형님!!

5년 전…

남자 : 쿠… 쿠헉…!
볼트 : 뭐냐, 벌써 끝인가?
간부 : 제법이로군….
볼트 : !
간부 : 어떠냐, 좋은 게 좋은 거라고 협상을 하도록 하지.
볼트 : 뭐라고…?
간부 : 한 남자를 죽여주게. 그 대신 너희들의 구역에는 이후 손을 대지 않도록 하마…. 어떠냐?
볼트 : …….

5년 전…

스페셜 에이전트 : 우리들의 공격이 씨도 먹히지 않는다

고…!?
목소리 : 그만둬라. 실력이 너무나 틀려.
스페셜 에이전트 : 초, 총수!
미카도 : 이자는 내게 용무가 있는 듯하군.
스페셜 에이전트 : 위험합니다, 차안에 계십시오!
미카도 : 어차피 차안에 있어도 마찬가지다.
볼트 : 당신… 무섭지 않은가?

5년 전…
여자 : 헤에, 당신도 신참인가?
볼트 : 너도 스페셜 에이전트가?
여자 : 나는 에이나 폴라. 코드네임은 에키드너다.
볼트 : 여자를 스페셜 에이전트로 삼을 줄이야.
에키드너 : 멋대로 얕보지 마. 실력이 없으면 스페셜 에이전트가 되지 못한다는 것 정도는 당신도 알고 있을 텐데?

4년 전…
볼트 : 에키드너, 총수님을 안전한 곳으로!
에키드너 : 볼트 당신은!?
볼트 : 이 정도야 나 혼자서도 해결할 수 있어.
에키드너 : 바보 같은 소리하지마. 죽을 작정이야?
미카도 : 여기선 볼트를 믿어보자.
볼트 : 가라, 에키드너!
에키드너 : 크윽…!

3년 전…
에키드너 : 나와 승부하자….
볼트 : 뭐라고…?
에키드너 : 당신과는 예전부터 싸워보고 싶었어.
볼트 : 안됐지만 난 여자에겐 손을 대지 않는 주의라서….
에키드너 : 큭…!
??? : 저 남자가 눈에 거슬리는 모양이군….
에키드너 : 에…?

3년 전…
볼트 : (총수님… 죄송합니다…! 제가 잠시 눈을 뗀 사이에…)
에키드너 : 원통한 모양이군, 볼트.
볼트 : 에키드너! 너는 곁에 있었는데도 불구하고 어째서 총수님을…!
에키드너 : 어쩔 수 없었던 일 아냐? 당신보다 약한 내가 총수의 호위였으니까….
볼트 : 네, 네 녀석…!

3년 전…
볼트 : 이, 이게 뭐하는 짓이지, 에키드너…?
에키드너 : 이걸로 내가 1인자가 되는 거다…. 총수를 고의로 죽게 내버려두었던 네놈을 쓰러뜨리고 말야!
볼트 : 뭐라고!?
에키드너 : 싸라!

3년 전…
남자 : 정신이 들었나?
볼트 : 여기는…?
남자 : 해변으로 떠내려와 쓰러져 있는 걸 내가 발견해서 데리고 왔다.
볼트 : 어째서 여기에…?
남자 : 경찰이나 의사에게 알려지면 귀찮아질 것 아닌가?
볼트 : 당신….
남자 : 나도 예전엔 철모르던 시절이 있었지….

2년 전…
남자 : 어디 갈 곳이라도 있나?
볼트 : 더 이상 당신에게 폐를 끼칠 순 없으니까.
남자 : 내 가게에서 일해보지 않겠나? 자네가 바운서를 해준다면 좋겠는데….
볼트 : 바운서….

2년 전…
볼트 : 나라도 괜찮다면… 바운서를 하도록 하지….
남자 : 하지만 그 피탄 자국은 조금 눈에 띄는 걸…. 어떤가? 흉터를 바디 피어스로 위장하는 건…. 뭐, 그 위치라면 악마 뿔이라도 박아야 하겠지만….
볼트 : 악마라… 그것도 나쁘진 않겠군….

코우의 아이캐치

17년 전…
가정교사 : 도련님은 천재십니다. 공부는 물론이고 음악, 그림에도 특출한 재능을 지니고 계십니다.
어머니 : 잘 부탁드립니다. 허스트 가문의 명성에 걸맞은 훌륭한 인간으로 키우고 싶으니까요.
코우 : 저는 무술도 배우고 싶습니다.
어머니 : 말도 안돼! 그러다 사고라도 일어나면 어쩌려고 그러니!

13년 전…
코우 : 어머님, 드릴 말씀이 있습니다. 무슨 일이 있어도 태권도를 배우고 싶습니다.
어머니 : 무술은 안 된다고 몇 번 말해야 알아듣겠니!?
코우 : 그렇다면 저는 집을 나가겠습니다! 허스트 집안을 이어받기 위해서는 강함도 필요하다고 생각합니다.
어머니 : …!

11년 전…
사부 : 그 나이에 나와 대등하게 싸울 수 있다니…. 가능만 하다면 도장을 물려주고 싶을 정도야.
코우 : 정말입니까!?
사부 : 그러나 넌 그 허스트 가문의 아이라서….
코우 : …….

9년 전…
어머니 : 정말 자랑스럽구나. 그 나이에 박사 학위까지 얻다니 과연 우리 허스트 가문의….
코우 : 죄송하지만 그 이름은 오늘을 기해 버리도록 하겠습니다. 이 허스트 가문에 태어나 여러 가지 공부를 할 수 있었던 것에 대해선 감사하고 있습니다. 그러나 태권도를 통해 더욱 값진 것을 배울 수 있었습니다.
어머니 : 무, 무슨 소리니!?
코우 : 오늘부터 저는 사부님의 이름인 레이포를 이어받아 살 것입니다.

4년 전…
상관 : 자네가 소문이 자자한 엘리트인가?
코우 : 엘리트라 부르는 건 그만 둬 주십시오. 저는 목숨을 걸 가치가 있는 일을 위해 여기에 있는 것입니다.
상관 : 후후… 합격이다. 조사한 바에 의하면 자네가 허스트 집안 출신이라고 나와있었기에 대답내용에 따라서는 불합격시킬 생각이었다.

3년 전…
상관 : 다음 임무의 파트너를 소개하지.
코우 : 여, 여자 아닙니까?
여성 : 내 이름은 여자가 아니라 리안 콜드웰이다.
상관 : 그녀의 서바이벌 능력은 자네보다 높을지도 모르네.
코우 : …….
리안 : 내 얼굴에 뭐라도 묻었나?

3년 전…
리안 : 너무 만만히 봤어. 녀석들이 이 정도까지 전력을 보존하고 있었을 줄이야….
코우 : 너 혼자라면 탈출은 가능하지?
리안 : 혼자라니… 당신은 어떡하려고?
코우 : 미끼가 되는 거지.
리안 : 무모해!
코우 : 날 믿어. 그 대신 살아 돌아간다면 함께 한잔 어때?
리안 : …생각해보지.

2년 전…
코우 : 여어, 승진한다며? 축하해!
리안 : 그건 당신의 공적이라고 상부에도 얘기했건만….
코우 : 네 실력이야. 그보다 그때의 약속을 설마 잊지는 않았겠지?
리안 : 에?
코우 : 함께 한잔하자는 거.

1년 전…
리안 : 부르셨습니까?
상관 : 역시 이 계획은 보통의 에너지 공급 계획이 아닌 듯하다.
리안 : 게다가 강화 수술에 대한 정보도 들어와 있습니다.
상관 : 지금까지 유래가 없었던… 벅찬 임무가 될 듯한데….
리안 : 걱정 마십시오. 그라면 가능합니다.

6달 전…
코우 : 온몸에 문신? 대체 무슨 임무야? 여자애 하나 지키는 거잖아!
리안 : 그녀를 지키는 것만이 임무가 아니야. 그녀가 미카도 그룹의 손에 넘어가는 것을 막는 게 임무지.
코우 : 그 거대기업 말야!?
리안 : 최악의 경우, 그녀를 제거해도 임무는 끝나….

6달 전…
마스터 : 처음 보는 얼굴인데, 당신.
코우 : 아아, 최근 이 마을에 와서 말야. 무슨 일이라도 없나 해서….
마스터 : 한 때는 미카도 덕분에 여기도 번창했지만, 최근엔 미카도도 외부에다가는 일을 맡기지 않는 것 같아.
코우 : 하아~, 거참 어려운 세상일세. 아무래도 한잔 걸치지 않으면 안되겠네….

3달 전…
남자 : 우욱…!
마스터 : 당신, 보기보다 실력이 제법인데!
도미니크 : 마스터, 코우도 바운서를 시키면 어떨까요?
마스터 : 어이, 무슨 소리야. 둘만해도 적자라구.
도미니크 : 저도 가게 일을 도울게요!
마스터 : 어쩔 수 없군. 도미니크가 그렇게까지 나온다면야….
코우 : 아가씨, 사람 보는 눈이 있는데!

그리고 시온에 한해 엔딩 스탭롤 후에 시온과 도미니크가 처음 만난 날이 동영상으로 나온다,

내 이름은 도미니크 네 이름은…?

나? 나는 시온. 시온 발자드…

마치며

원래는 PS2가 없는 사람들을 위해 PS2의 멋들어진 그래픽을 보여주고자 필름북 공략을 만들 계획이었다. 그런데 어느 사이에 끝없이 폭주하기 시작한 원고량…. 결국 필름북은 어디로 사라지고 남은 건 바운서 대본이 되어버렸다(사실은 이 후기도 짤린 것이라는…).

PLAYSTATION2

PS2

7 ~모르모스의 기병대~

신감각의 RPG. 세븐을 표현하는데 가장 알맞은 표현이 아닐까 싶다. 기존의 RPG와는 전혀 다른 시스템으로 인해 처음에는 어색하지만, 불필요한 부분을 과감히 줄이고 큰 흐름만을 택한 점은 상당히 눈여겨볼만 하다. 참고로 세븐은 '모르모스의 기병대'라는 본 게임과 클리어 후 즐길 수 있는 '알메세라 연대기'라는 독립된 외전 게임의 두 가지로 구성되어 있으니 본 게임을 클리어하더라도 아직 그 재미는 무궁무진하다.

공략 : 세라송

■ 남코 ■ RPG ■ 12월 21일 ■ 7800엔

공략을 시작하기 전에

본 게임 '세븐'의 스토리는 아주 간단한 반면 시스템은 기존의 RPG와는 상당히 다른 독특한 포맷을 취하고 있다. 기존의 RPG에서 빠지지 않고 등장하는 마법, 필살기, 아이템 등은 세븐에서는 존재하지 않는다. 그리고 '세븐'의 전투 시스템인 '로테이션 배틀'은 그냥 무작정 적을 공격하기만 하면 되는 기존의 RPG와는 달리 상당히 머리를 굴려야 비로소 적을 상대할 수 있는 조금은 까다로운 시스템이다. 그러나 그렇기 때문에 더욱 세븐의 전투 시스템은 환상적이다. 적의 특징, 능력에 맞추어 아군을 편성하는 세븐의 전투 시스템은 해보면 알겠지만 어떻게 편성하는지에 따라 전투법이 완전히 달라진다.

이에 본 공략은 스토리 흐름을 간략하게 자제하고, 본 게임을 제대로 즐길 수 있도록 시스템 설명쪽에 비중을 두려 한다. 클리어 후 즐길 수 있는(특정 방법을 이용하면 처음부터 즐길 수도 있지만) '알메세라 연대기'는 전투 시스템만 본 게임과 동일할 뿐 스토리는 전혀 별개의 것을 채용하고 있으므로 오히려 이것이 낫지 않을까 싶다. 혹시나 로테이션 배틀이 어려워서 적을 이기지 못하는 경우가 있지 않을까 싶어, 본 게임의 공략 중에 싸우게 되는 적의 경우 필자가 구성한 부대 편성을 예로 소개하니 참고하기 바란다. 아! 외전격인 알메세라 연대기에 대해서는 공략 뒷부분을 참고하도록. 그럼 START!

PROLOGUE

오랜 옛날, 아크라린드의 대지를 거대한 재앙이 휩쓸고 지나갔습니다. 사람들에게 원한을 품은 마물들이 대지의 구석구석까지 퍼져나간 것입니다. 사람들이 오직 멸망의 날을 기다리고 있던 때, 세계를 창조한 두 명의 천사에 의해 하나의 기적이 일어났습니다. 천사는 인간 중에서 7명의 용자를 골라내어 그들에게 7개의 무기를 건네주었습니다. 7명의 용자는 함께 협력하여 세계에서 마물들을 쫓아내었습니다. 그후로 1000년에 이르는 오랜 평화가 계속되었지만 그 동안에 사람들은 그 재앙의 기억을 잃어버렸습니다. 그리고 언제부터인가, 본 적이 없는 마물들이 출현하게 되어도 사람들은 그들이 어디에서 온 것인지 알 수 없었습니다. 무엇인가가 잠에서 깨어나고 있습니다. 그렇습니다. 다시 시련의 때가 온 것입니다.

SYSTEM

컨트롤러 조작법

○	메뉴의 결정 / Rotataion(전투시) / 대화한다 / 대사의 일괄 표시 / 문을 연다 / 간판을 읽는다 / 조사한다
×	메뉴의 취소 / Stay(전투시)
△	스테이터스 메뉴의 표시, 취소
□	커서를 맞춘 동료의 자세한 데이터를 본다 (편성 화면시) / 리더의 확인(전투시)
L1	속성 표시(편성 화면시)
R1	앞렬로 로테이션(편성 화면시)
R2	뒤로 로테이션(편성 화면시)
SELECT	특정 화면에서 Help의 표시

스테이터스 - 편성

필드 화면에서 △ 버튼을 누르면 스테이터스 메뉴가 나타난다. 메뉴의 항목은 게임의 진행에 따라 추가되는데 여기서는 '편성(編成)'에 대해서 설명한다.

편성 화면

아래에 보이는 화면이 편성 화면이다. 적들은 아래 방향에 있으므로 가장 아래쪽에 배치되어 있는 아군이 전열인 셈. 게임 진행에 다라 표시되는 항목이 추가된다.

① 동료
전투에 참가하는 동료들의 모습

② 예비동료
전투에 참가하지 않고 대기중인 동료. 이곳에 표시되는 동료들은 편성 커맨드를 통해 언제든지 전투에 참가시킬 수 있다

③ 선택되어있는 동료의 패러미터
커서가 가리키고 있는 동료의 자세한 스테이터스가 표시된다

④ 변경후 동료의 패러미터
동료를 바꿀 경우에 새롭게 들어올 동료의 패러미터

⑤ 적에게서 공격을 받을 확률
중앙에 있을수록 확률이 높아진다. 단, 적의 공격 패턴이 랜덤(random)일 경우에만 해당하며 특별한 공격 패턴을 갖고 있다면 그것이 우선 적용된다

⑥ 선택되어있는 동료의 얼굴
커서가 가리키고 있는 동료의 얼굴 모습

⑦ 전열의 총 공격력과 총 방어력
전열에 있는 동료들의 공격력(공격 보조력, 간접 공격력을 포함)과 방어 보조력을 각각 합계한 수치

⑧ 후열의 총 회복력
후열에 배치되어 있는 동료들의 회복력을 합산한 수치

편성 방법

편성은 적과의 전투에서 아주 중요해진다. 여기서는 편성의 의미와 동료의 배치 변경에 대해 설명한다.

편성이란?

적과 전투가 벌어진 경우 최대 7명으로 편성된 기병대로 싸우게 된다. 기병대는 전열, 중열, 후열의 3열로 나뉘며 동료를 원하는 위치에 배치시킬 수 있다. 단, 한 열에 배치할 수 있는 동료의 수는 최대 4명이 한계. '편성'에서는 동료의 배치를 변경하거나 동료의 패러미터를 확인할 수 있다.

동료의 배치 변경

동료의 배치를 변경하기 위해서는 배치하고 싶은 장소에 커서를 맞추고 ○ 버튼을 누르자. 그 후 동료를 선택해 다시 ○ 버튼을 누르면 동료가 그 장소에 배치된다. 또한 처음에 동료를 선택한 후 이동할 곳을 골라도 위치를 변경시킬 수 있다.

편성 메뉴

편성 화면에서 △ 버튼을 누르면 '편성 메뉴'가 표시된다.

편성의 종료(編成の終了)
편성 메뉴를 끝내고 필드 화면으로 돌아간다

원래 진형(元の陣形)
원래 진형으로 돌아간다

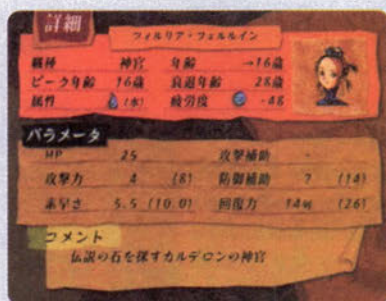
동료의 상세(仲間の詳細)
동료의 자세한 패러미터를 확인한다. □ 버튼을 눌러도 메뉴가 실행된다

속성의 확인(属性の確認)
동료들의 속성을 확인할 수 있다. 이 항목은 게임이 어느 정도 진행된 후 항목에 추가되므로 처음에는 표시되지 않는다. L1 버튼을 눌러도 메뉴가 실행된다

앞으로 회전(前へ回転)
열을 앞으로 일렬만큼 로테이션시킨다. 중열이 전열, 후열이 중열이 되며 전열은 후열이 된다. R1 버튼을 눌러도 메뉴가 실행된다

뒤로 회전(後へ回転)
열을 뒤로 일렬만큼 로테이션시킨다. 전열이 중열, 중열이 후열이 되며 후열이 전열이 된다

동료의 상세 화면

동료의 상세 화면에 표시되는 항목은 다음과 같다.

직종(職種)
동료의 직종을 표시한다

연령(年齢)
동료의 현재의 성장 상태(화살표)와 연령을 의미

피크 연령(ピーク年齢)
성장기가 끝나고 능력이 절정 상태로 유지되는 나이를 나타낸다(피크 후에도 능력은 약간 상승한다)

쇠퇴 연령(衰退年齢)
동료의 능력이 급격히 떨어지기 시작하는 나이를 나타낸다. 쇠퇴 연령에 들어선 동료는 전투에 전혀 도움이 안되니 전투에 참가시키지 말도록

속성(属性)
동료의 속성. 이 항목은 게임을 어느 정도 진행한 후 나타난다

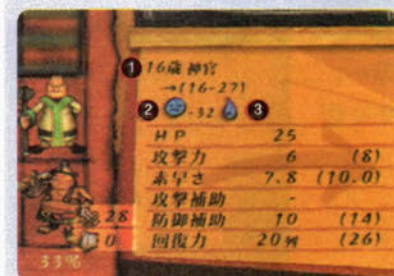
피로도(疲労度)
동료의 피로 상태 정도를 나타낸다. 이 항목도 게임을 어느 정도 진행한 후 나타난다

축복의 날과 능력치의 변경

게임을 진행하다보면 '축복의 날(祝福の日)'을 몇 차례 맞게 된다. 축복의 날을 맞게 된 동료들은 나이를 한 살 먹게 되며, 성장 상태가 연령에 따라 성장기, 전성기, 쇠퇴기 중 하나에 해당하게 된다. 성장기는 15세부터 피크 연령까지로 이 기간 내에 나이를 먹게 되는 경우 능력이 크게 상승한다. 성장기를 지나 피크 연령에서 쇠퇴 연령 사이에서 나이를 먹게 되는 경우 전성기로 분류되며, 이 시기에도 능력은 조금 상승한다. 더 나이를 먹어 쇠퇴기에 들어서게 되면 능력이 크게 떨어지며 전투에는 적합치 않게 된다.

본 게임 중에는 2번에 걸쳐 축복의 날을 맞게 되므로 사실 별로 신경을 쓰지 않아도 된다. 하지만 외전격인 알메세라 연대기에서는 수 십 번 축복의 날을 맞게 되므로, 동료들의 성장 상태를 확인하며 기병대의 멤버를 결정해야 할 것이다.

패러미터 설명

편성 화면에서 동료에 커서를 맞추면 화면 오른쪽 아래에 그 동료의 패러미터가 표시된다. 좌측의 데이터가 피로도를 적용한 현재의 수치, 우측의 괄호 내 데이터가 원래의 능력치를 의미한다.

① 연령/직종/성장상태
선택한 동료의 연령과 직종을 나타내며 직종에 따라서 전투에서 활약하는 방법이 달라진다. 그 아래에 있는 수치는 화살표가 현재의 성장 상태를 나타내며, 괄호 내의 수치가 피크 연령과 쇠퇴 연령을 나타낸다.

② 컨디션마크
동료의 컨디션을 나타내는 마크. 피로도에 의해 컨디션이 나빠지면 원래의 능력치만큼 활약하지 못하며, 컨디션이 오히려 좋아지면 원래의 능력치보다 더 활약하게 된다. 컨디션 마크는 게임을 어느 정도 진행한 후 표시된다.

③ 속성마크
동료의 속성을 나타낸다. 역시 게임을 어느 정도 진행한 후 표시된다.

HP
동료의 체력을 나타내는 수치. 이 수치가 0이 되면 전투에서 패배한 것으로 간주된다.

공격력(攻擊力)
동료의 공격력을 나타낸다. 이 수치만큼 적에게 대미지를 줄 수 있다.

빠르기(素早さ)
동료의 민첩함을 나타낸다. 이 수치에 따라 전투시 행동하게 되는 순서가 결정된다.

공격보조(攻擊補助)
바로 앞 칸에 배치되어 있는 동료의 공격을 보조한다.

방어보조(防禦補助)
바로 앞 칸에 배치되어 있는 동료의 방어를 보조한다.

회복력(回復力)
동료의 회복력을 나타내는 수치. 후열에 있을 때 이 수치만큼 HP를 회복한다. 회복에는 스스로를 회복하는 자회복(自回復)과 같은 열에 있는 다른 동료를 회복시키는 열회복(列回復)이 있다. 단, 열회복의 경우 자신은 회복되지 않으니 주의.

스테이터스 - 적의 정보

적의 정보를 입수하면 스테이터스 메뉴에 적의 정보(敵の情報)가 표시된다. 이곳에서는 적의 능력, 공격 패턴, 특징 등을 확인할 수 있다.

적의 정보에 대해서

게임 중에 적의 정보를 입수하면 메뉴에 '적의 정보'가 추가되어 적의 능력이나 특징을 볼 수 있게 된다. 입수한 정보가 여러 개일 경우에는 방향키로 보고 싶은 적의 이름에 커서를 맞추고 ○ 버튼을 누르면 OK. 또한 '적의 정보'는 능력, 공격 패턴, 특징 등으로 분류되어 있으므로 방향키로 이를 바꿔가며 볼 수 있다.

능력(能力)

'능력'에서는 적의 패러미터나 공격의 종류가 표시된다. 능력 화면에서 표시되는 정보는 다음과 같다.

① 이름
적의 이름을 표시

② 속성
적의 속성을 나타낸다. 게임을 어느 정도 진행한 후 표시된다

HP
적의 체력. 공격에 의해 이 수치를 0으로 만들면 전투에서 승리한 것으로 간주된다

공격력(攻擊力)
적의 공격력을 의미. 이 수치만큼 아군에게 대미지를 준다

빠르기(素早さ)
적의 빠르기를 의미

초회공격력(初回攻擊力) - 이 능력을 가진 경우에만 표시
보통보다 강력한 공격을 펼치는 초회 공격의 능력을 표시(나중에 설명)

초회방어력(初回防禦力) - 이 능력을 가진 경우에만 표시
동료의 공격을 방어하는 초회 방어의 능력을 표시(나중에 설명)

회복력(回復力)
적의 회복력. 아군이 로테이션을 실행한 경우 이 수치만큼 HP가 회복된다

특수공격(特殊攻擊)
적이 가진 특수공격법(나중에 설명)

사고(思考)
적의 공격 패턴. 전사, 열회복자, HP가 낮은 동료, 높은 동료 등 특정한 동료만을 우선적으로 노리는 경우가 있으며 랜덤으로(きまぐれに) 공격 목표를 결정하는 녀석도 있다

공격 패턴(攻擊パターン)

적이 가진 특수 공격의 종류와 그 공격을 펼쳐내는 순번 등을 볼 수 있다. 예를 들어 특수 공격으로 초회 공격을 하는 녀석이 있다면, 적이 초회 공격을 하는 차례에 HP가 높은 아군 대열이 전열에 오게 하는 전술 등이 가능하다.

특징(特徵)

적의 장점과 단점 등 특징에 대한 설명을 볼 수 있다.

초회 공격과 초회 방어

적 중에는 가장 처음에 펼치는 공격이 보통 때보다 강력한 공격인 경우가 있다. 그 공격을 초회 공격(初回攻擊)이라 하며, 그 공격력은 초회 공격력(初回攻擊力)으로 표시된다. 초회 공격은 '공격력 + 초회 공격력'으로 산출되어 그 합계가 대미지가 된다. 만약 '복수 공격'이나 '연속 공격'을 하는 경우에 초회 공격력이 적용되는 경우에는 가장 처음의 공격에만 초회 공격력이 적용되며 그 이후에는 보통의 공격력이 적용된다(예를 들어 12의 공격력에 초회 공격력이 5라면 종합 공격력은 17이 되는 셈. 5×3의 연속 공격 능력을 갖고 있는 녀석이 초회 공격을 하는 경우에는 처음 공격만이 10의 대미지를 주고, 2, 3회 째의 공격은 5의 대미지만 주는 것이다).

초회 방어도 비슷한 개념으로 공격이 아니라 방어에 적용된다는 점만이 다르다. 초회 방어란 공격을 일정량 방어하는 능력으로 그 수치가 초회 방어력으로 표시된다. 아군 먼저 공격하는 아군 동료의 대미지에서 초회 방어의 대미지를 뺀 양이 실제 대미지로 간주된다(예를 들어 초회 방어가 10인 녀석이 있다면 최초의 공격으로 12의 대미지를 주어도 실제로는 2의 대미지만 받는다. 만약 7×4의 복수 공격을 하는 아군이 공격을 했다면 처음 공격은 완전 방어, 2, 3, 4회 째의 공격에는 초회 방어가 작동하지 않아 일반 대미지를 그대로 적용받는다).

초회 방어 능력이 아군의 공격력보다 높으면 이렇게 완전 방어가 가능

초회 공격과 초회 방어시의 주의점

초회 공격과 초회 방어는 전투가 시작한 직후와 아군이 로테이션한 직후에만 발생한다. 즉, 로테이션하지 않고 싸운다면 초회 공격과 초회 방어는 1번만 발생하겠지만 계속 로테이션한다면 로테이션 할 때마다 1번씩 실행된다는 셈. 그러므로 이런 능력을 가진 적과 싸울 때에는 가능하면 로테이션을 하지 않고 싸우는 것이 좋다. 장기전을 감수하고 속편히 로테이션해도 나쁠 건 없지만.

특수 공격

특수 공격이란 적이 펼치는 통상과는 다른 공격법을 지칭한다. 적이 특수 공격을 할 때에는 로테이션 전에 그 공격을 예고하는 동작을 하며 화면 오른쪽에 적을 나타

이렇게 화면에 미리 경고가 나오니 주의하도록

내는 아이콘에 공격의 종류가 표시되니 로테이션을 할지 안할지 결정하자. 특수 공격의 종류에는 다음과 같은 것이 있다.

분노의 일격(怒りの一撃)
최초의 일격이 동료에게 통상의 1.5~2배의 대미지를 준다. HP가 높은 아군이나 방어 보조 효과를 받는 아군이 이 공격을 받도록 유도하자.

복수 공격(複数攻撃)
아군 전열에 대해 여러 번 연속으로 공격한다. 공격의 대상은 랜덤으로 결정되므로 운이 나쁘다면 한 명이 전부 공격을 당할 위험도 있다. 역시 HP가 높은 아군이나 방어 보조 효과를 받는 아군이 이 공격을 받도록 유도하자.

열 공격(列攻撃)
전열의 모든 아군에 대해 대미지를 준다. 보통 이 공격은 대미지 양이 적으므로 열 회복이 가능한 대열 또는 자회복이 가능한 한 명으로 이루어진 대열이 이 공격을 받도록 유도하자.

석화 공격(石化攻撃)
아군에게 대미지를 주고, 추가로 석화까지 동반한다. 석화 상태에 빠진 동료는 다시 석화 공격을 받거나 로테이션 할 때까지 행동 불능이 된다. 이 공격을 받은 아군이 방어 보조 효과를 받고 있어 대미지를 0으로 만들었다면(방어 보조 효과가 석화 공격보다 뛰어난 경우) 석화 공격은 무효가 된다. 방어 보조를 받을 수 있는 아군이 이 공격을 받도록 유도, 최대한 빨리 처치하자.

죽음의 저주(死の呪い)
동료에게 대미지를 준 후, 저주를 건다. 저주에 걸린 아군은 로테이션해서 회복열에 가도 HP를 회복할 수 없다. 로테이션을 통해 회복열을 통과하면 회복 불능 상태에서 회복(즉, 이 상태에 걸리면 로테이션을 함으로서 회복되긴 하지만, 1회에 한해서 회복이 불가능하다. 따라서 한 번 더 회복열에 머무르게 하면 회복이 가능). 역시 방어 보조 효과가 죽음의 저주 공격보다 효과가 높다면 무효로 만들 수 있다.

힘을 모은다(力を溜める)
공격을 하지 않고 1턴간 힘을 모은다. 그리고 다음 턴에 하는 공격이 통상시보다 강력해진다. 즉 힘을 모으는 턴에는 공격을 하지 않고, 그 공격력만큼 다음 턴의 공격력이 올라가는 셈. 따라서 힘을 모은 다음 턴에 방어 보조 효과가 높은 아군이 이 공격을 받도록 유도하는 것이 좋다.

연속 공격(連続攻撃)
전열에 있는 특정한 아군 한 명에게 여러 번 공격을 한다. 복수 공격은 공격 상대가 랜덤인 것에 비해 이 공격은 한 명에게 대미지가 집중되므로 더욱 위험하다. 대처 방법은 복수 공격 때와 동일.

생명력 탈취(生命力奪取)
동료의 HP를 1로 만들고 대미지를 준 만큼 자신의 HP를 회복한다. 이 공격시 방어 보조 효과는 무시되므로 가장 짜증나는 공격으로 본 게임에서는 최종 보스만이 이 능력을 갖고 있다. 최대한 빨리 로테이션시켜 회복열에서 회복시키도록.

스테이터스 - 소지품

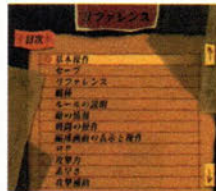
소지품(持ち物) 화면에서는 입수한 소지품을 볼 수 있다. 소지품이 여러 개 있을 경우에는 방향키를 이동시켜 보고 싶은 걸 보면 OK.

① 소지품의 모습/ ② 소지품의 이름/ ③ 소지품에 대한 설명

스테이터스 - 레퍼런스

레퍼런스에서는 게임에 관련된 다양한 정보를 볼 수 있다. 일종의 매뉴얼로 봐도 큰 무리는 없는 셈. 레퍼런스의 항목은 게임의 진행에 따라 계속해서 추가로 등록된다.

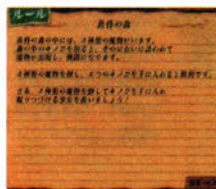
목차

스테이터스 메뉴에서 '레퍼런스(リファレンス)'를 골라 ○ 버튼을 누르면 목차가 표시된다. 보고 싶은 항목을 고르자.

레퍼런스

'레퍼런스 화면'에서 정보량이 많은 경우에는 화면 오른쪽 끝에 화살표 마크가 표시된다. 이때에는 방향키 상하로 화면을 스크롤시킬 수 있다. 또한 문자 중에 색깔로 표시되어 있는 것들이 있는데, 방향키 좌우로 이걸 골라 ○ 버튼을 누르면 그것에 대한 자세한 설명을 볼 수 있다.

스테이터스 - 룰의 확인 / 옵션

룰의 확인

게임을 진행하다보면 던전에 들어가기 전에 '메뉴에 룰의 확인이 추가되었습니다(メニューにルールの確認が追加されました)'라는 메시지가 표시된다. 그 던전에서 해야 할 일, 던전 클리어 조건 등이 적혀 있으니 던전에 들어가기 전에 반드시 확인하는 습관을 들이자.

옵션

앞서 설명했던 옵션과 완전 동일.

정보 아저씨(情報屋)

정보 아저씨에게 말을 걸면 '동료의 변경', '모험의 기록', '아무 것도 하지 않는다' 등의 메뉴가 표시된다. 각 던전 입구에는 반드시 있으니 유효하게 이용하자.

동료를 변경한다(仲間をいれかえる)

'동료를 변경한다'에서는 모험을 함께 하는 동료를 변경할 수 있다. 동료를 변경하는 방법은 자세히 설명한다.

첫 번째 순서

동료의 변경 화면에서는 새롭게 기병대에 가담할 캐릭터가 표시된다. 방향키 좌우로 그 캐릭터의 직종을, 상하로 캐릭터를 선택해 ○ 버튼으로 결정하자.

동료의 변경 메뉴(1)

새로운 동료를 선택하는 화면에서 △ 버튼을 누르면 '변경 종료(いれかえの終了)'와 '동료의 선택(仲間の選擇)', '동료의 상세(仲間の詳細)' 메뉴가 표시된다.

변경의 종료: '동료를 변경한다' 메뉴를 종료하고 필드 화면으로 돌아간다
동료의 선택: 커서가 가리키는 캐릭터를 동료로 추가한다
동료의 상세: 커서가 가리키는 캐릭터의 자세한 데이터를 본다(□ 버튼으로도 실행 가능)

두 번째 순서

새롭게 참가할 캐릭터를 골라 ○ 버튼을 누르면 기병대에 소속되어 있는 동료가 표시된다. 동료가 14명 미만이라면 'EMPTY'란에 새롭게 동료를 추가할 수 있지만, 동료가 14인 이상이라면 기병대 중에서 누군가를 빼야 한다.

동료의 변경 메뉴(2)

새롭게 가담할 캐릭터를 고른 후 △ 버튼을 누르면 '선택의 취소(選擇の取消)'와 '변경의 실행(いれかえの實行)', '동료의 상세(仲間の詳細)' 메뉴가 표시된다.

선택의 취소: 변경 캐릭터의 선택을 취소한다
변경의 실행: 캐릭터의 변경을 실행한다

동료의 상세 : 커서가 가리키는 캐릭터의 자세한 데이터를 본다. 커서가 'EMPTY'를 가리키고 있는 경우에는 표시되지 않는다

세 번째 순서

변경할 캐릭터를 고른 후 ○ 버튼을 누르면 '동료를 변경하겠습니까(仲間をいれかえますか)'라는 메시지가 표시된다. 바꾸고 싶으면 'はい'를 고르자.

모험을 기록한다(冒険を記録する)

PS2용 메모리 카드에 데이터를 저장한다. 최대 5개까지 데이터를 저장 가능.

아무 것도 하지 않는다(なにもしない)

정보 아저씨 메뉴를 취소하고 필드 화면으로 돌아온다.

전투 시스템

필드를 걷거나 이벤트 진행을 통해 적과 만나게 되면 전투 화면으로 바뀐다. 여기서는 전투에 대해 자세히 설명한다.

전투 전에

적과 만나게 되면 '싸운다 / 싸우지 않는다(戦う/戦わない)'의 메시지가 표시되고 싸운다를 선택하면 적의 정보 화면으로 넘어간다. 여기서 적의 정보를 확인하거나 △ 버튼을 누르면 메뉴가 표시되니 편성 화면으로 이동하자.

편성이 끝나면 '편성의 종료' → '전투'를 골라 적과 전투를 시작하자. 적의 정보 화면으로 돌아가고 싶으면 '편성의 종료' → '적의 정보'를 고르도록. 적과 만났을 때 싸우지 않는다를 골랐다면 필드 화면으로 돌아온다.

전투 화면 보는 법

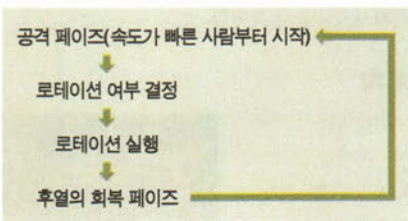
전투 화면에는 적 캐릭터의 HP, 편성에서 설정한 동료의 배치가 표시된다. 또한 SELECT 버튼으로 그리드의 표시 / 비표시가 가능하다.

① 적 캐릭터
② 적의 HP
③ 동료의 HP
④ 로테이션 타이머

전투의 기본 룰

전투에서는 동료의 공격에 의해 적에게 대미지를 주고, 적의 HP를 0으로 만들면 승리한 것으로 간주된다. 적의 공격을 받아 동료 중 누구라도 HP가 0이 되면 다른 동료들이 남아 있어도 패배한 것으로 간주되어 그 던전의 처음부터 다시 전투를 벌여야 하니 주의하자. 적을 쓰러뜨리면 전투가 종료되고 동료의 HP가 완전히 회복된다.

전투의 흐름

전투는 최대 7명의 아군이 참가가 가능하고, 편성 화면에서 배치되어 있던 진형으로 적과 싸우게 된다. 전투 중의 조작은 × 버튼으로 'Stay(로테이션하지 않는다)', ○ 버튼으로 'Rotation', □ 버튼으로 '리더의 확인'이 가능하고 동료들은 각각 자동적으로 공격을 시작한다.

로테이션 배틀 시스템

로테이션이란 동료가 배치되어 있는 열을 일렬씩 이동시키는 것을 의미하며 전열은 후열로, 중열과 후열이 앞으로 한 열씩 이동한다. 로테이션을 하는 타이밍은 아군과 적의 공격이 모두 끝난 직후로 모래 시계의 타이머가 종료되기 전에 ○ 버튼을 누르면 타이머가 종료된 후 로테이션이 실시된다(한 번 로테이션을 선택해도 타이머가 다 되기 전에 × 버튼으로 취소하면 로테이션하지 않는다). 로테이션 여부의 결정이 끝난 후 후열에 있는 동료들은 능력에 따라 HP를 회복하게 된다.

각 열의 역할

앞서 말한 바와 같이 기병대의 진형은 전열, 중열, 후열의 3열로 나뉜다. 각 열에는 저마다 역할이 있는데, 전열은 '공격열'이라 불리며 적에게 직접 공격을 하는 것이 가능하다. 중열은 '보조열'이라 불리며 공격열에 있는 동료의 공격이나 방어를 보조하는 역할을 맡는다. 마지막으로 후열은 회복열이라 불리며 동료의 HP를 회복하는 것이 가능하다.

공격의 순번

공격의 순번은 각 캐릭터의 빠르기(素早さ)에 의해 결정된다. 즉, 빠르기 수치가 높을수록 공격의 우선 순위가 높아진다. 이 순번은 적에게도 해당하는데, 만약 적의 빠르기가 아군보다 높다면 적의 선제 공격을 해 오게 된다.

직접 공격과 간접 공격

공격에는 공격하는 위치에 따라 전열에 의한 통상 공격과 중열에 의한 간접 공격의 두 가지가 있다. 공격열에 있는 전열의 아군은 무조건 적에게 공격이 가능하지만 중열에 있는 동료도 '간접 공격'의 능력을 갖고 있다면 공격에 참가하는 것이 가능하다. 단, 간접 공격의 능력을 갖고 있어도 자신의 앞 칸에 아군이 배치되어 있다면 시야가 가려져 공격이 불가능하지 주의하도록.

자회복과 열회복

자회복이란 전투 중, 회복열에서 자신의 HP를 회복하는 능력이다. 이에 비해 열회복은 회복열에 있는 아군 모두의 HP를 회복시키는 능력이지만 자신의 HP는 회복되지 않는다. 따라서, 보통은 열회복이 가능한 캐릭터를 2명 같은 열에 배치시켜 서로 회복시켜 주는 것이 정석이며, 열회복자 뒤에 강력한 방어 보조 능력이 있는 캐릭터를 배치시켜 열회복자의 HP가 아예 줄어들지 않도록 배치하는 것도 유용한 방법이다(개인적으로는 후자의 방법이 효용성이 더 뛰어나다고 생각한다).

공격 보조

공격 보조는 중열에 있는 동료가 전열에 있는 동료의 공격시에 '공격 보조력'만큼 공격력을 가산시켜 적에게 주는 대미지의 양을 늘리는 능력이다. 공격 보조는 전투 시작 후 or 로테이션시 직후 최초의 공격 1회에만 발동한다(즉, 계속 로테이션시키면 계속 사용이 가능하다는 뜻). 단, 바로 앞 칸에 배치되어

있는 동료에게만 보조가 가능하니 배치할 때에는 이를 유념하자.

방어 보조

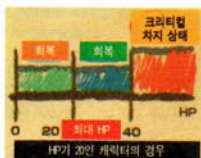
방어 보조는 중열에 있는 동료가 전열에 있는 동료가 받은 대미지를 방어 보조력의 수치만큼 경감시키는 능력이다. 방어 보조는 공격을 받은 동료 바로 뒤에 이 능력이 있는 캐릭터가 배치되어 있을 때에만 적용된다. 보통 방어 보조는 HP가 낮은 캐릭터 뒤에 이 능력이 있는 캐릭터를 배치시키는 것이 정석이지만 플레이어의 전술에 따라 다양한 응용이 가능하다. 공격 보조와 마찬가지로 전투 직후 or 로테이션 직후 1회만 발동된다(즉, 로테이션을 하지 않으면 1회만 발동). 방어 보조력이 적이 주는 대미지 양보다 많다면 뒤따르는 상태 이상 공격도 방어가 가능하다. 단, 생명력 탈취는 적용되지 않는다.

피로도와 컨디션

게임이 진행되다보면 '피로도'의 룰이 추가된다. 피로도란 하나의 던전 진행 중 펼쳐지는 전투에서 적에게서 받은 대미지가 누적된 수치를 의미한다. 피로도가 쌓이면 동료의 컨디션이 보통(普通)에서 부조(不調)로 바뀌며 전투에서의 능력에 영향을 준다. 구체적으로 피로도가 그 동료의 HP 수치보다 커지면 컨디션이 부조로 바뀐다. 캐릭터의 변경을 통해 전투를 쉬게 하면 일정량 피로도가 회복되니 동료 변경을 통해 피로도를 일정치 이하로 유지시키자. 해당 던전을 클리어하면 피로도가 모두 회복된다.

크리티컬 차지

전투 중 회복 페이즈에서 동료의 HP가 회복하는 건 앞서 설명했다. 그 때 회복량은 그 캐릭터의 최대 HP를 초과해서 가산되는데, 그때 회복한 HP가 그 캐릭터의 최대 HP의 배 이상이 되면 그 캐릭터는 '크리티컬 차지' 상태가 된다(단, 실제로 최대 HP가 늘어나는 건 아니다). 이 상태에서 공격열에 나선 캐릭터는 보통의 공격보다 강력한 공격이 가능해진다. 단, 적의 공격으로 대미지를 받거나 한 번 크리티컬 차지 공격을 한 후에는 원래 상태로 돌아온다(예를 들어 HP가 20인 캐릭터가 자회복이나 열회복을 통해 회복량이 40 이상이 되면 크리티컬 차지 상태가 된다).

캐릭터 주위에 오오라가 일어나며 크리티컬 차지 상태가 된다

속성

속성의 개념은 게임이 어느 정도 진행된 후 편성 메뉴에 추가된다. '속성'이란 공격에 관계되는 개념으로 각 캐릭터는 '바람', '땅', '물', '불', '무속성'의 5 종류 중 하나에 속한다. 속성들은 서로 다른 속성에 강하거나 약한 특성을 보이는데, 예를 들어 바람 속성은 땅 속성에 강하고 불 속성에 약하다.

이들 속성간의 관계에 의해 적에게 주는 대미지의 양과 받게 되는 대미지의 양이 달라진다. 보통 속성에서 우위에 선 캐릭터는 적에게 주는 대미지의 양이 30% 늘어나고, 받게 되는 대미지의 양이 30% 줄어든다. 몇몇 적들은 특히 속성의 특성이 강해 속성에서 우위를 점하게 되면 주는 대미지의 양이 2배, 받게 되는 대미지의 양이 절반이 되는 녀석들이 있다. 이런 녀석들과 싸울 때에는 특히 속성에 신경을 쓰자. 불과 땅, 바람과 물 속성 사이, 그리고 4대 속성과 무속성 사이에는 속성의 강약 관계가 성립되지 않는다.

유리한 속성으로 공격했을 경우, 이렇게 Elemental Damage라고 표시된다

직종

세븐~모르모스의 기병대~에는 다양한 직종이 등장한다. 이 직종에 따라 갖게 되는 능력이 다르며 전투에서도 활용법이 다르니 특징을 정확히 파악하자. 외전인 '알메세라 연대기'에는 본 게임에서 등장하지 않았던 직종이 몇 개 더 등장하니 외전을 즐길 경우에는 이 직종들에도 신경을 쓰자.

기사(騎士)

주인공을 비롯한 소수의 인물들의 직종. 공격력은 (본 게임에서) 그렇게 높지 않지만 높은 방어 보조력과 함께 HP도 상당하고, 자회복 능력까지 있어 상당히 활용도가 높다. HP가 낮거나 특별히 방어를 강조하고 싶은 캐릭터(열회복자) 뒤에 배치하고, 공격 보조력이 있는 캐릭터를 기사 뒤에 배치하는 것이 정석. 알메세라 연대기에서는 주인공의 피크 연령기가 굉장히 길기 때문에 계속 공격력과 HP가 상승, 최강의 직종이 된다.

성기사(聖騎士)

본편에서는 메를레인 한 명만이 보유한 직종. 높은 HP와 공격력, 공격 보조, 방어 보조, 게다가 자회복 능력까지 갖고 있는 말 그대로 올마이티한 직종이다. 사무라이나 아처처럼 자회복이 불가능한 캐릭터 뒤에 배치시키는 것이 정석. 알메세라 연대기에서도 이 직종을 가진 캐릭터를 동료로 할 수 있지만, 피크 연령 기간이 짧고 만나기가 힘들어 활용하기에는 상당한 운이 필요하다

마기사(魔騎士)

본편에서는 이 직종을 가진 캐릭터를 동료로 할 수 없지만 알메세라 연대기에서는 동료로 삼을 수 있다. 능력은 거의 성기사와 동등한 수준이지만 성기사가 가진 약점(짧은 피크 연령, 낮은 출현 확률)을 그대로 갖고 있으므로 활용도는 미지수.

환술사(幻術士)

본편 진행시 가장 먼저 동료로 삼을 수 있는 직종. HP와 공격력은 보통이지만 빠르기는 모든 직종 중 최고를 자랑한다. 자회복 능력도 있긴 하지만 엄밀히 말해 전체적인 능력으로는 B급. 뒤에 공격 보조를 갖고 있는 캐릭터를 배치시켜 적이 공격하기 전에 큰 대미지를 주는 것이 정석 활용법이다.

승려(僧侶) / 신관(神官)

공통적으로 열회복 능력을 갖고 있으며, 승려는 공격 보조를 신관은 방어 보조 능력을 갖고 있다. 다른 열회복자에 비해 열회복 능력이 높아 회복 역할로는 빼놓을 수 없는 직종. 개인적으로는 승려보다 신관 쪽이 조금 더 나은 듯 하다. 이 직종 뒤에는 방어 보조 능력을 가진 캐릭터를 배치하여 열회복자의 약점인 자신의 HP를 회복하지 못하는 능력을 커버해 주자.

아처(アーチャ) / 발키리(ヴァルキリー)

유일하게 중열에서의 간접 공격이 가능한 직종. 아처는 발키리에 비해 간접 공격력과 근접 공격력이 강하고 HP도 전반적으로 높은 반면 발키리는 자회복 능력을 갖고 있다. 아처를 사용하고 싶다면 뒤에 방어 보조 능력을 가진 캐릭터를 배치하고, 발키리를 사용하고 싶다면 공격 보조 능력을 가진 캐릭터를 배치하자. 간접 공격에 방해되지 않도록 이들 직종의 앞칸에는 캐릭터를 배치하지 말고 비워놓도록.

마술사(魔術師) / 마녀(魔女)

HP도 적고 직접 공격력도 보잘것없지만 공격 보조와 방어 보조를 함께 갖고 있어 보조 역할로는 최적의 직종. 마술사는 열회복 능력을 갖고 있으며 마녀는 열회복 능력이 없는 대신 빠르기가 뛰어나고, 보조 능력이 마술사보다 우수하다. 이들 직종 앞에는 검투사나 사무라이 등 공격력이 뛰어나지만 회복 능력이 없는 직종을 배치하고 이들 직종 뒤에는 방어 보조 능력이 있는 직종을 배치하는 것이 정석.

사무라이(サムライ) / 닌자(ニンジャ)

양 직종 모두 빠르기가 뛰어나 선제 공격을 하는 경우가 많으며, 왠지 모르지만 Extra Attack이 다른 직종에 비해 유달리 많다. 사무라이는 HP도 높은 편이며 공격력도 뛰어나 직접 공격용 직종으로는 검투사와 함께 가장 쓸만하다. 게다가 공격 보조 능력까지 있으니 금상첨화다. 닌자는 공격력은 사무라이에 비해 떨어지지만 2회 공격이 가능해 종합 공격력으로는 오히려 사무라이를 상회한다. 게다가 한 술 더 떠서 자회복까지 가능. 인간적으로 너무 강한 직종…이 아닌가 생각된다.

기도사(祈禱師) / 무녀(巫女)

양 직종 모두 HP는 낮지만 기도사는 석화 공격 능력, 무녀는 복수 공격 능력을 갖고 있어 상당히 쓸만한 직종. 공통적으로 방어 보조를 갖고 있으며 무녀는 열회복 능력, 기도사는 자회복 능력을 갖고 있다. 본편에서는 각 직종 한 명씩만 동료로 할 수 있으며 기도사의 경우 중간에 쇠퇴 연령으로 접어들기 때문에 활용도는 낮다. 하지만 외전에서는 성장시키기에 따라 상당히 쓸만하다. 승려나 신관을 사용할 바에야 이들을 사용하는 것이 낫다고 본다.

검투사(劍鬪士)

최강의 직접 공격력을 자랑하는 전열 직종의 대명사. 다른 직종에 비해서 효과가 좀 작긴 하지만 공격 보조 능력도 갖고 있다. HP도 높은 편이라 활용도가 높지만 회복 능력이 없으므로 이들 직종 뒤에는 공격 보조와 회복 보조를 함께 갖고 있는 성기사나 마술사 직종을 배치하기를 추천한다. 강력한 공격 보조 능력을 갖춘 캐릭터를 뒤에 놓고, 크리티컬 차지를 발동시킨 후 속성 관계를 이용해 약한 속성을 가진 적을 공격했을 때 Extra Attack까지 발동하면 이론상으로 300 가까운 대미지도 줄 수 있다.

전사(戰士)

모든 직종 중에서 최고의 HP를 가졌다…라고 설명하고 싶지만 그것 빼고는 전혀 내세울 게 없다. 공격 보조, 방어 보조 어느 것 하나 갖고 있지 않으며 회복 능력도 없다. 게다가 공격력도 높은 게 아니니…. 본편 초반에만 한 두 번 쓰다가 중반 이후부터는 그냥 대기시키는 편이 좋다. 바알이 그나마 쓸만하긴 하지만 능력이 다 개화하기 전에 게임이 끝나고 마니… 외전에서는 좀 나을까?

모험자(冒險者)

외전인 알메세라 연대기에서만 등장하는 직종. 다양한 종족을 뿌리로 하고 있기 때문에 소유한 능력도 공격 보조, 방어 보조, 자회복 등 골고루 갖추고 있다. 성기사만큼은 아니지만 상당히 올마이티한 직종. 단, 성기사와 마기사와 마찬가지로 동료로 삼을 수 있는 확률이 상당히 낮다.

본편~모르모스의 기병대~

모르모스 마을

전해지는 바에 의하면 이 이야기는 아직 하늘과 땅이 지금처럼 떨어져 있지 않았던, 그런 시대에 시작되었다고 합니다. 그때부터 시작되었고, 지금도 계속되고 있지만 그 중 가장 중요한 사건에 대해 이야기해 볼까요.

아크라린드 대지를 다스리는 알메세라 왕국, 그 수도인 빙에서 그리 멀지 않은, 울창한 숲 바로 옆에 하나의 작은 마을이 있었습니다. 모르모스라는 이름의 그 마을에 어느 날 수도의 기사단이 찾아왔습니다. 그 중에 포함되어 있었던 견습 기사의 소년 한 명, 그에 의해 이야기가 진행되는 것입니다.

비가 유난히도 쏟아지던 모르모스 마을. 기사단 단장은 예상외로 천막을 펼치는 작업이 늦게 진행되자 견습 기사들을 닥달한다. 그 중에는 불쌍한 우리의 주인공인 세라짱 로엔버그도 있었다. 그런 기사단장에게 마을의 전사 차림의 소년이 한 명 다가와서는 마을 근처의 숲에서 이상한 소리가 난다며, 혹시 마물일지도 모르니 기사단이 나서 퇴치해달라고 부탁한다. 하지만 기사단장은 마물일 증거가 어디있냐, 설령 마물이라 하더라도 자신들은 원래 마물 퇴치를 위해 모르모스 마을에 온 것이 아니라 견습 기사들과 기사들의 수행을 위해 온 것이니 예정에는 없었던 일을 할 수 없다고 거절한다. 자신을 바알이라 밝힌 소년이 기사단의 역할은 곤경에 빠진 국민들을 돕는 것이 아니냐며 물러서지 않자, 기사단장 다루갈 알무이넨은 짜증을 버럭 내며 천막 안으로 들어가…려 하다가 마지못해 천막을 설치하는 견습 기사 중 한 명인 세라짱에게 바알과 함께 가서 자초지종을 조사해 보라고 지시한다. 귀찮은 짐을 덜었다는 듯이 천막 안으로 냉큼 들어가는 기사단장. 세라짱과 바알은 정식으로 인사를 나누고, 바알은 근처 숲에 진짜 마물이 있는지 보러가자고 세라짱에게 부탁한다(앞으로도 몇 번인가 선택문이 나오는데 뭘 고르던지 결과는 같다). 마을 중앙 광장으로 가면 집 앞에서 기다리고 있는 바알이 보일텐데 바알과 대화하면 숲으로 자동 출발한다. 이런 저런 얘기를 나누며 밤의 숲길을 걸어가는 두 사람은 무엇인가를 발견하고 급히 달려간다.

그들의 첫 만남

왠지 심상치 않은 분위기가…

정적으로 가득한 숲 속을 햇병아리 기사와 덩치 큰 전사, 두 명의 소년이 걸어갔습니다. 속마음은 불안했지만, 여기서 되돌아갈 수는 없었습니다. 무엇일까요? 뭔가 커다란 것이 떨어지는 소리가 들렸습니다. 소리가 들린 쪽으로 가보니, 이게 대체 무슨 일입니까? 여러 종류의 나무 가지들이 꺾여 겹쳐진 곳에 소녀가 한 명 누워있는 게 아니겠습니까. 누구일까요? 어째서 이런 곳에 있는 걸까요? (이상한 소리가 들린다) 아무래도 생각하고 있을만한 시간이 없는 듯 하군요. 두 사람은 소녀를 부축해, 서둘러 마을로 돌아가기로 결정했습니다. 다행히 밤의 장막이 그들을 숨겨주고 있었습니다. 목소리의 주인공도 찾아낼 수는 없었을 겁니다. 하지만, 그렇게 순순히 끝날 리가 없었지요.

미소녀와의 만남

정신을 잃은 소녀를 데리고 바알의 집으로 온 일행. 바알의 누나인 아루젤은 소녀에게 별 탈은 없다며, 찰과상을 제외하곤 정신을 잃은 것뿐이라고 설명해 준다. 일단, 밤이 늦었으니 내일 다시 와보기로 하고 세라짱은 기사단으로 복귀하기 위해 바알의 집을 나온다. 바알의 집을 나오면 한 아저씨가 세라짱을 부르는데, 이 아저씨가 바로 정보 아저씨로 여러 가지 게임의 기본 지식들을 가르쳐준다. 뭐, 이건 시스템 부분에 설명했으니 생략. 기사단 숙소로 가서 잠을 청하자.

익숙하지 않은 곳에서 보내는 밤, 불안과, 무엇보다 그 소녀가 머리 속을 맴돌던 중 견습 기사의 소년은 잠이 들었습니다. 그리고… 밤은 아무 일 없었다는 듯이 지나버렸고, 또 다시 보통 때와 같은 아침이 찾아왔습니다.

다음 날, 기사단의 교육이 한참 진행되던 도중 천막 밖이 소란스러워지고 세라짱을 부르는 목소리가 들린다. 이 소동에 교육은 중단되고 다루갈 기사단장은 견습 기사들에게 천막의 보수를 지시하고 밖으로 나간다. 밖으로 나가보면 바알이 다루갈에게 세라짱을 불러달라고 떼를 쓰고 있는데…. 바알은 어젯밤의 그 소녀가 아직도 정신을 차리지 못하고 있으니 세라짱도 도와달라고 찾아온 것이다. 기사단장은 자신이 내린 명령(천막의 보수)을 무시하고 갈 것이냐고 으름장을 놓지만 세라짱은 자신의 뜻을 굽히지 않고 바알과 함께 소녀를 찾아가기로 한다. 뒤에서는 다루갈의 엄포가 계속되지만 무시하고 그냥 가자.

뭘 선택하던 스토리의 진행은 세라짱이 바알의 집으로 가는 방향으로 진행된다

바알의 집에서 아루젤의 설명을 듣는 바알과 세라짱. 아무래도 무엇인가의 영향으로 소녀가 크게 놀란 것 같다며, 약을 만들어야겠으니 황혼의 숲으로 가서 약의 재료가 되는 버섯을 4개 구해다 달라고 한다. 바알과 함께 마을 밖으로 나오면 자동으로 황혼의 숲으로 가게 된다.

황혼의 숲

황혼의 숲에 도착한 세라짱과 바알은 얼마 걷지 않아 환술사들을 만난다. 환술사들은 오래 전부터

이 숲에서 살고 있던 종족으로, 마을 사람들이 숲을 너무 어지럽혀 그동안 이상한 소리를 내며 마을 사람들의 숲 접근을 막고 있었다고 사과한다. 그리고 마을 사람들이 지금 어려움에 처해 있으니 도와주겠다고 솔선하여 나선다. 환술사와 함께 숲 깊숙이 들어선 일행. 환술사가 나서며 황혼의 숲에서의 룰, 등장하는 적들의 정보, 한 번 안으로 들어가면 밖으로 나올 수 없다는 등 여러 가지 정보를 가르쳐준다. 옆에 정보 아저씨가 있으니 세이브를 한 후 들어가자.

황혼의 숲에서의 룰

황혼의 숲에서는 4종류의 마물이 있습니다. 숲 속에 있는 버섯을 채취하면 그 냄새에 이끌려 마물이 나타나게 되며 전투가 이어집니다. 4종류의 마물을 쓰러뜨려 4개의 버섯을 입수하면 승리입니다. 자, 4종류의 마물을 쓰러뜨려 버섯을 입수, 잠들어 있는 소녀를 구해주십시오.

VS 요수 무인1(妖獸・ムイン1)

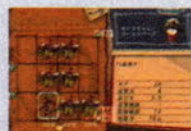
특기 사항 : 플레이어가 편성을 할 수 없다

대처법 : 환술사가 6명, 주인공 합해서 7명이 전투에 참여한다. 로테이션을 할 수 있게 되면 잊지 말고 로테이션하자. 서너 번 로테이션하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

VS 요수 무인2(妖獸・ムイン2)

능력

HP : 120	공격력 : 12
빠르기 : 8.0	회복력 : -
특수 공격 : 없음	사고 : 체력이 낮은 자를 노린다

배치는 이렇게

대처법

아직은 바알이 전투에 참여할 수 없다. 이번 전투도 특별한 것 없이 로테이션만 잊지 않고 하면 무난히 이길 수 있는 전투. 아! 만약 전열에 아군이 배치되어 있지 않고 중열, 후열에만 아군이 배치되어 있는 상황이 된다면(즉, 두 열에만 동료를 배치한 경우), 그때 대미지를 받게 되는 동료는 통상시의 2배의 대미지를 받게 되니 배치시에는 세 열에 골고루 동료를 배치하는 습관을 들이자.

VS 괴조 홀보로1(怪鳥・ホルボーロ1)

능력

HP : 160	공격력 : 15
빠르기 : 22.0	회복력 : 10
특수 공격 : 없음	사고 : 전사를 노린다

대처법

전사는 회복 능력이 없고, 적은 전사를 우선해서 노리므로 주인공을 바알 뒤에 배치하자. 그러면 방어 보조 효과로 인해 대미지를 줄일 수 있다. 환술사들은 모두 자회복이 가능하므로 로테이션만 잊지 않으면 역시 간단히 승리가 가능.

바알 뒤에 세라짱을 배치하는 것이 포인트

이렇게 세라짱이 나서서 방어를 도와준다

VS 괴조 홀보로2(怪鳥・ホルボーロ2)

능력

HP : 160	공격력 : 16
빠르기 : 22.0	회복력 : 8
특수공격 : 없음	사고 : 체력이 낮은 자를 노린다

대처법

배치법은 괴조 홀보로 1과 싸울 때와 동일. 단, 적의 공격력이 16이므로 환술사 중에서 HP가 16이하인 녀석은 빼고 전부 17 이상인 녀석으로 배치하자. 역시 로테이션을 잊지 않는다면 무난히 승리 가능.

마물들을 쓰러뜨리고 버섯을 모두 채취하여 기뻐하고 있는 세라짱과 바알. 그 순간 마을쪽에서 높고 날카로운 마물의 울부짖음 비슷한 소리가 들리자 일행은 서둘러 마을로 돌아온다.

모르모스 마을

기사단의 천막이 있던 곳으로 가면 사람들이 잔뜩 모여있다. 사정을 들어보니 일행이 마을을 떠나있던 사이에 마물들이 마을을 공격해왔던 모양이다. 다행히 인명 피해는 없는 듯. 바알의 집으로 가 아루젤에게 일단 약초를 건네주자. 아루젤의 말에 의하면 환술사들과 기사단이 습격해온 마물들을 물리치는데 큰 도움을 주었다는데…. 일단 광장으로 가서 사정을 자세히 들어보자. 아니다 다를까, 환술사들이 열심히 싸운 건 맞지만 기사들은 자신의 천막만을 지킨 것에 불과하다고 한다. 그러던 중 너무 소란을 피워 마물의 주의를 끌었고, 그로 인해 환술사들과 마을 사람들은 거의 피해를 입지 않았다나? 바알은 약을 만드는 상황을 보기 위해 집으로 가고, 세라짱은 기사단의 동향을 알아보기로 하고 천막이 있던 곳으로 향한다. 기사단장에게 말을 걸면 바알이 찾아와 소녀가 깨어났다고 알려주니 다시 바알의 집으로 가자.

정신이 든 소녀는 자신을 필리아 펠루인(줄여서 필)이라 밝히고 수도에 있는 칼데론 교회 사람으로 여행 도중에 마물의 습격을 받아 도망치던 중 정신을 잃었다고 설명해준다. 그리고 여행의 목적을 얘기해주는데….

살짝 내민 소녀의 손바닥에는 하나의, 아주아주 아름다운 보석이 올려져 있었습니다. 이 얼마나 아름답고 신비한 빛입니까! 이것과 같은 것을 찾기 위해 소녀는 여행을 하고 있던 것입니다. 대체, 이 돌은 무엇일까요? 그것은… (소녀가 돌을 만지자) 갑자기 방안에 빛이 뿜어져 나왔습니다. 처음 보는, 하지만 어딘가 마음 깊숙한 곳에서 기억하고 있었던 것 같은 안식과 평온함이 함께 녹아있는 듯한 그런 빛이었습니다. 마치 뜻하지 않게 되살아난 반가운 추억과도 같이 그것은 모두의 마음을 가득 채워갔습니다. 말 그대로 이것은 마법의 돌이었습니다. 마물이 소녀를 공격한 것도 이것을 노렸기 때문이었습니다. 빛이 사라졌어도 너무나 뜻밖의 것에 압도되어, 잠시 동안은 누구도 입을 열 수가 없었습니다.

무서워…

이 돌과 비슷한 것은 모두 7개로, 이것을 모두 모으면 세상에 퍼져 있는 마물들을 모두 없앨 수 있다고 설명한 필은 자신은 이 돌을 모으기 위해 여행하던 중 마물의 습격을 받았다고 털어놓는다. 그리고 어쩌면 마물이 이 마을을 습격한 것도 자신이 갖고 있는 돌 때문인지도 모른다며…. 한참 얘기 중에 마을 사람(키그로씨)이 들어와 기사단이 마을을 떠나려한다고 알려준다. 기사단 천막이 있던 곳으로 가 기사단장과 이야기하자.

마을 사람들은 마물이 공격해온 이 때에 기사단이 왜 서둘러 수도로 돌아가느냐고 질책하고, 기사단장은 마물이 또 올 거라는 보장이 없는데 왜 우리가 여기 머물러 마물을 상대해야 하느냐고 뻗댄다. 기사단의 목적은 어디까지나 훈련이었지 마물의 토벌이 아니라며 천막도 없어진 지금 더 이상 이곳에 머무를 수는 없다며 결정을 철회하지 않겠다고 강경하게 나온다(정말 재수없군. 꼭 어느 나라 정치인들 같아…). 이런 기사단의 모습에서 환멸을 느낀 우리의 주인공 세라짱은 기사단장의 '제명하겠다', '나중에 후회할 거야' 라는 무시무시한 협박에 굴복하지 않고 기사단에서 탈퇴, 기사단의 도움을 바라는 모르모스 사람들을 돕기로 한다(뭘 선택해도 기사단 탈퇴라는 스토리는 변함 없으니 마음껏 고르자). 바알을 비롯한 모르모스의 전사들, 숲의 환술사들과 함께 자신의 마을은 자신의 손으로 지킬 거라며 기사단이라는 이름은 이제 지긋지긋하니(할 일은 안하고 밥만 축내고, 돈만 축내는 어느 나라 정치인처럼) 기병대를 창설하기로 한다.

당면한 기병대의 역할은 겨우 물리치긴 했지만 또 다시 마을을 습격할지 모르는 마물의 토벌. 일행이 마물을 토벌하러 정찰대를 먼저 숲으로 파견한 후 마을을 나서려 하자 필을 찾으려 칼데론 교회에서 파견 나온 신관, 승려들도 기병대와 함께 마물을 토벌하기로 한다. 마물들이 다시 마을을 공격할지 모르니 환술사들이 마을을 지키기로 하고 나머지 일행만이 마을을 나와 마물을 토벌하기 위해 새벽의 숲으로 출발한다.

모르모스의 기병대 창설!

이렇게 지금 막 태어난 기병대는 모르모스의 마을을 뒤로하고, 새벽의 숲으로 출발했습니다. 지금은 마물들이 모여 무서운 장소가 되어버린 숲은, 불온한 공기로 가득 차있어 마치 기병대가 도전하기를 기다리고 있는 듯했습니다.

새벽의 숲

새벽의 숲에서의 룰

새벽의 숲에는 3종류의 마물이 있습니다. 숲 안으로 들어가면 차례로 전투가 이어집니다. 최초의 적은 괴조 라우보로, 2번째 적은 환수 누우토, 3번째 적은 환수 헤무우토입니다.

모든 적을 쓰러뜨리면 승리입니다. 단, 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시 싸우게 됩니다. 필을 공격하고, 모르모스를 공격한 위험한 마물을 퇴치하십시오!

VS 괴조 라우보로(怪鳥・ラウボーロ)

능력

HP : 150	공격력 : 18
빠르기 : 16.0	회복력 : -
특수 공격 : 없음	사고 : 전사를 노린다

대처법

각 열에 전사를 배치하고 그 옆에 열회복자를 배치해 꾸준히 로테이션시키며 회복시켜도 좋고, 각 열에 전사를 배치한 후 그 뒤에 방어 보조 능력을 가진 필, 주인공, 신관을 배치해 대미지를 줄이는 방법도 좋다. 필자는 전자의 방법을 사용해 아래 사진과 같이 편성했다. 적의 높은 공격력을 주의하자.

VS 환수 누우토(幻獣・ヌウト)

능력

HP : 160	공격력 : 18
빠르기 : 17.0	회복력 : -
특수 공격 : 없음	사고 : 열회복자를 노린다

대처법

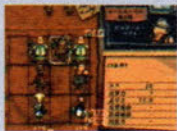
앞서 싸운 라우보로와 능력은 비슷하지만 공격 대상만이 다르다. 역시 각 열에 신관, 승려를 배치하고 그 뒤에 방어 보조 능력을 가진 직종을 배치하는 게 정석. 회복 능력이 없는 전사가 공격당하지 않도록 가장 자리에 배치하는 걸 잊지 말자.

VS 환수 헤무우토(幻獣・ヘムウト)

능력

HP : 170	공격력 : 18
빠르기 : 18.0	회복력 : -
특수공격 : 복수공격 6×4 復	사고 : 열회복자를 노린다

대처법

배치법은 아래의 사진을 참조. 3턴에 적이 복수 공격은 하는데, 6×4의 복수 공격이란 대미지 6짜리 공격을 4번 하는 걸 의미한다. 따라서 로테이션을 계속 한다면 3턴째에 승려를 노리는 첫 번째의 복수 공격을 뒤에 있는 신관, 필이 방어 보조로 커버할 수 있다. 이후 한 명의 승려에게 공격이 집중되어도 최대 대미지는 18이므로 승려의 HP가 이보다 높으니 무사히 넘길 수 있다. 필자의 경우 승려 두 명에게 공격이 분산되어 적의 공격 직후 승려의 HP가 19, 24 남았다. 여기서 바로 로테이션 하지말고 한 턴 더 버티자. 그 후 계속 로테이션하면 7턴 째에 적이 복수 공격을 할 차례에 다시 아군 신관들이 전열에 나오게 된다. 이렇게 7턴만 넘기면 아군의 공격으로 적을 쓰러뜨리는 게 가능.

모르모스 마을

벽의 숲에서 마물을 모두 쓰러뜨리면 자동으로 모르모스 마을로 돌아오게 된다. 마을 사람들과 함께 마물을 쓰러뜨린 일을 기뻐하는 도중, 필은 이제 수도로 돌아가야겠다며 세라짱과 바알에게 작별을 고한다. 또 다시 필이 마물에게 공격을 받을지 모른다며 바알은 기병대가 수도까지 필을 보호해주는 게 어떠냐며 세라짱에게 제안하고 세라짱은 이를 수락, 수도까지 함께 하기로 한다. 바알이 누나 아루젤에게 사정을 설명하러 가니 바알의 집으로 가 아루젤의 허락을 받은 후 수도로 출발하자.

수도로 가는 길은 생각외로 평온한 여행이었습니다. 다행히 마물과 만나는 일도 없이, 이윽고 넓은 하늘과 초원을 보는 것도 질려갈 때쯤, 언덕 저편에 흰 탑과 높은 성벽이 보이기 시작했습니다. 이것이야말로 알메세라의 중심, 왕의 성을 영광스럽게 감싸고 있는 수도 빔이었습니다.

수도 빔

수도에 도착하면 바알은 구경하느라 정신이 없다. 필은 자신은 보고할 것이 있어 교회로 가니 원하는 만큼 구경한 후 교회로 오라는 말을 남기고 총총히 떠난다. 중앙 광장에서 서쪽으로 가면 교회에 도착하는데, 여자 신관이 서 있는 문으로 들어가면 필을 만날 수 있다.

필이 그간의 사정을 어머니 알웨라에게 설명하고 있는 중 세라짱과 바알이 들어온다. 자세한 사정을 들은 알웨라는 일단 교회장에게 보고해야 한다며 필에게 다녀올 것을 부탁하고, 일행은 교회안으로 들어가 교회장을 만나 사정을 설명한다. 하지만 마법의 돌을 모아 마물들을 없애야한다는 말은 교회장(이름은 크레이돈)에게는 얼토당토, 씨도 안 먹히는 소리였다. 옆에서 간사하게 크레이돈의 비위를 맞추는 죠쇼넥 때문에 사정을 밝히고 교회장의 도움을 얻으려는 일행의 노력은 결국 헛수로고 끝나고, 다시 서고(알웨라가 있는 곳)로 돌아온다.

알웨라에게 성당에서 있던 일을 설명해주면 알웨라가 마법의 돌과 관련된 자세한 이야기를 해준다. 과거 대성당을 증축할 때에 2개의 물건이 발견되었는데, 그 중 하나는 필이 갖고 있던 마법의 돌이었고 다른 하나는 책이었다. 사람들은 그것들에 대해 별 관심을 두지 않았지만 알웨라는 계속 그것을 연구하던 중 마법의 돌과 그 책이 1000년 전, 마물들을 퇴치했던 7명의 용자들과 관련된 물건이라는 것을 밝혀냈다. 1000년 전에 7명의 용자들이 마물을 퇴치하긴 했지만 그것은 한정된 시간에만 유효했던 것으로, 1000년이 지나면 마물들을 봉인했던 효력이 없어져 마물들이 다시 부활하게 된다는 것이었다. 이를 막기 위해선 그 전에 다시 봉인을 해야 하는데, 마법의 돌은 봉인을 위해 필요한 7개의 돌 중 하나라는 것이다. 그렇다면 마물들이 필을 습격했던 이유도 맞아 들어가는군.

바알은 기병대가 할 일이 생겼다며 필을 도와 7개의 돌을 찾자고 세라짱에게 제안하고 세라짱은 이를 흔쾌히 수락한다. 당시 발견했던 책에 의하면 마법의 돌 중 하나가 모루사가루사 마을에 있다는 얘길 들은 일행은 기운차게 빔을 떠나 모루사가루사 마을로 출발한다.

무능한 대가리. 옆에서 아부만 하는 측근. 꼭 어디의 상황 같군

이렇게 기병대는 7개의 마법을 돌을 찾기로 했습니다. 전부 모으면 이 세상에서 마물들을 쫓아낼 수 있다고 합니다. 만약 그렇게 된다면 기병대의 이름은 아크라린드 전체에 울려퍼지게 되겠죠. 저마다의 생각을 가슴에 품고, 기병대는 수도를 떠났습니다.

모루사가루사 마을

마을로 들어온 일행은 리무리트와 보르가라는 두 남녀를 만난다. 이 두 사람은 무엇인가에 쫓기는 듯 서둘러 마을 밖으로 나가는데…. 필의 제안으로 각자 돌에 대한 정보를 찾기로 하고 바알은 마을 우측, 세라짱과 필은 마을 좌측을 돌아보기로 한다. 우선 마을 좌측으로 가자.

마을 좌측은 마녀와 마술사들의 마을. 큰 저택으로 들어간 세라짱과 필은 마술사들의 우두머리인 저택의 관주를 찾지만 현재 부재중이라는 말을 듣는다. 안쪽에 관주의 딸 방이 있으니 그곳에 들어갔다 나오자(처음에는 들어갈 수 없지만 몇 번 계속해서 시도하면 들어갈 수 있다). 그러면 관주(이름은 칼카롬)가 외출에서 돌아온다. 칼카롬에게 사정을 얘기하고 돌을 빌려달라고 하지만, 그 돌은 마술사들의 우두머리라는 증표이니 줄 수 없다며 거절한다. 일단 물러난 후 바알이

갔던 방향인 마을 우측으로 가 보자.

마을 우측은 검투사들로 이루어진 마을. 검투사들의 우두머리인 모르기에게 사정을 설명하고 돌을 빌려달라고 하지만 역시 우두머리의 증표라며 난색을 표한다. 어쩔 수 없이 물러나려 하는데, 갑자기 한 검투사가 뛰어들어오며 모르기의 아들인 보르가가 돌을 가지고 없어졌다는 말을 한다. 게다가 마술사들의 우두머리의 딸인 리무리트도 함께. 뭔가 일이 커진 듯 해 마을 입구로 간 일행은 일촉즉발로 대치하고 있는 마술사들과 검투사들을 발견한다.

오고 가는 얘기를 들어보니 마술사들과 검투사들은 서로를 미워하고 있는 듯 했다. 마술사들은 검투사를 머리도 나쁜 놈들이 힘만 믿고 설친다며 경멸하고, 검투사들은 마술사들은 제 몸도 하나 간수 못하는 것들이 잔머리만 굴려댄다고 증오하고 있다. 이들 두 집단은 자신들의 작은 주인을 상대편의 작은 주인이 꾀어 데리고 갔다며 서로를 불신하는데…. 이렇게 바야흐로 난투가 벌어지려는 순간 리무리트의 소꿉친구인 킬키트가 나타나 사정을 설명해준다. 리무리트와 보르가는 서로를 사랑하고 있지만 이들 두 종족간의 사이가 너무 나빠 자신들의 아버지에게 이 사실을 숨겨왔다는 것이다. 그리고 최소한 결혼식이라도 올리기 위해 '웨린볼 언덕'으로 갔다는 게 아닌가? 하지만 웨린볼 언덕은 마물들이 출현하는 위험한 곳. 마술사들과 검투사들은 자신들의 작은 주인을 구하기 위해 앞을 다투어 웨린볼 언덕으로 달려간다. 킬키트에게 더욱 자세한 사정을 들은 일행은 리무리트와 보르가를 돕기 위해 역시 웨린볼 언덕으로 향한다.

로미오와 줄리엣?

웨린볼 언덕

웨린볼 언덕에 있는 동굴에 도착한 일행. 하지만 상황을 보아하니 마술사들과 검투사들의 몰골이 말이 아니다. 사정을 들어본즉, 자신들의 작은 주인을 구하기 위해 동굴 안으로 들어간 검투사들과 마술사들은 안에 있는 마물의 공격을 받아 얼마 찾지도 못하고 쫓겨 나왔다고 한다. 그것도 동시에 들어갔다가 나온 것이 아니라 각기 따로 들어갔다가 쫓겨 나왔다나? 서로 협력하면 될 것을…. 어쨌거나 그들 두 사람을 구할 때까지 만이라도 일시 휴전하라는 일행의 권유에 마술사들과 검투사들은 일행의 기병대에 협력하기로 한다. 단, 자신들이 돕는 대신 상대편 직종은 기병대에 참가시키지 말라나? 편성으로 마술사, 검투사를 동료로 참가시킬 수 있으니 적극 이용하자. 상대편 직종은 참가시키지 말라고 했지만, 이 소리는 완전 무시. 골고루 사용해 주자. 이 동굴은 공기가 나쁘기 때문에 6턴이라는 제한 시간을 넘기면 자동적으로 기병대가 패배한 것으로 간주되니 주의해야 한다. 세이브를 하고, 전투 준비가 끝났다면 안으로 들어가자.

웨린 볼 동굴에서의 룰

웨린 볼 동굴에는 4마리의 마물이 있습니다. 기병대는 어느 적부터 쓰러뜨려도 상관없습니다. 4마리 모두를 쓰러뜨리면 동굴 중앙에 닫혀 있던 문이 열리며 리무리트와 보르가가 있는 동굴 안쪽으로 들어갈 수 있게 됩니다.

그러나 동굴 안은 산소가 적어 6턴 이내에 적을 쓰러뜨리지 못하면 그 이상 전투를 계속할 수 없어 기병대가 패배하게 됩니다. 그리고 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시해야 합니다. 동굴 안에서 대체 무슨 일이 있어나고 있는 걸까요? 이번도 주인공 두 사람은 어떻게 된 걸까요?

VS 마수 갈룸 1(魔獣・ガルム1)

능력

HP : 150	공격력 : 10
빠르기 : 8.0	회복력 : 12
특수 공격 : 없음	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

검투사와 마녀, 마술사를 어떻게 활용하는지가 포인트. 마술사, 마녀는 공격, 방어 보조 능력을 모두 갖고 있으므로 전사, 검투사 뒤에 배치시켜 공격력과 방어력을 올려주는 것이 정석이다. 아래 사진처럼 배치했다면 5턴 정도에 무난히 물리칠 수 있다.

VS 마수 갈룸 2(魔獣・ガルム2)

능력

HP : 155	공격력 : 10
빠르기 : 8.0	회복력 : 12
특수 공격 : 없음	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

배치는 갈룸 1과 동일하다. HP만 조금 높을 뿐 다른 능력은 갈룸 1과 같으니 문제될 건 없다.

VS 마수 게르마 1(魔獣・ゲルマ1)

능력

HP : 165	공격력 : 12
빠르기 : 12.0	회복력 : 15
특수 공격 : 없음	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

공격력이 갈룸보다 조금 높을 뿐 별다를 게 없다. 배치는 앞의 적들과 동일

VS 마수 게르마 2(魔獣・ゲルマ2)

능력

HP : 170	공격력 : 12
빠르기 : 13.0	회복력 : 16
특수공격 : 없음	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

4마리 적 중에서는 가장 강하지만 별 차이 없다. 진형이 너무 똑같은 것 같아 조금 바꾸긴 했지만, 주인공이 가장 자리로 가고 가장자리에 있던 필, 바알, 마술사가 가운데로 옮긴 것 이외에는 차이가 없다. 무난히 승리 가능.

4마리의 마물을 쓰러뜨리면 동굴 깊숙한 곳으로 들어갈 수 있는 봉인된 문이 열린다. 문 앞으로 가면 마술사들과 검투사들이 모여있는데, 사정을 물어보면 역시나…. 따로 들어가려고 하다가 마물 때문에 못 들어가고 있는 것이 아닌가? 새로운 적의 정보가 기록되니 읽어본 후 들어가자. 안에 있는 적은 상당히 강력하므로 세이브를 잊지 말자.

안으로 들어가면 기알이라는 신관에 의해 리무리트와 보르가의 결혼식이 막 시작되려 하고 있다. 기알은 이들을 부추겨 각 마을의 비보인 마법의 돌을 가지고 이곳으로 와 결혼식을 올리게 한 것이다. 필이 돌을 찾기 위해 온 것이라고 설명하면서 마법의 돌을 꺼내들자, 리무리트와 보르가의 손에 있던 돌이 공명을 일으키기 시작하며 동굴 안을 가득히 비춘다. 이에 놀라는 일행은 더욱 놀라운 광경을 보고 만다. 그것은… 기알의 그림자가 마물의 모습을 나타내고 있는 것이 아닌가? 그렇다. 기알은 신관의 모습으로 변장해 리무리트와 보르가를 외딴 곳으로 유인, 그들이 갖고 있는 마법의 돌을 없애 마물을 봉인하려는 일행의 일을 방해하려고 한 것이다. 마물과 전투!

어라? 결혼식이?

VS 마룡 아잔트(魔龍・アザント)

능력

HP : 220	공격력 : 14
빠르기 : 2.0	회복력 : 40
특수공격 : 8계	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

상당히 어려운 적. 필자는 최종 보스를 제외하고 이 녀석이 가장 어려웠다. 무엇보다 회복력이 40이나 되므로 잦은 로테이션은 금물. 시간 제한도 있으니 정말 까다롭다. 최대한 공격력이 높은 캐릭터를 전열에 배치, 중열에는 공격 보조, 방어 보조를 동시에 갖고 있는 마술사와 마녀를 배치하자. 어차피 로테이션은 하지 않을 테니 중열에 다 공격 보조 능력을 갖고 있는 승려를 하나 더 배치하도록. 조금은 극단적이 될지도 모르는 변칙 편성법이지만, 적의 회복력이 40이나 되므로 어쩔 수 없다.

PLAYSTATION2

필자의 경우 아군의 공격에 한 번도 Extra Attack이 나오지 않았으며, 아잔트의 첫 번째 공격이 주인공에게 명중했었다(아잔트의 처음 공격이 양 가장자리에 있는 캐릭터에게 맞지 않으면 OK). 이렇게 해서 3턴 째에 아잔트를 격파했으니 도저히 못 이기겠거든 이렇게 배치하자.

아잔트를 물리치면 우여곡절 끝에 마술사들과 검투사들이 화해하게 된다. 로미오와 줄리엣 꼴이 안났으니 다행. 리무리트가 마술사들의 저택에 다시 한 번 들려달라고 하니 가 보자. 리무리트의 방으로 가서 리무리트와 보르가에게 말을 걸면 드디어 마법의 돌을 두 개 모두 건네준다. 사태가 원만히 해결된 것을 기뻐하며 일행은 가벼운 마음으로 수도 빔으로 향한다.

역시 Happy End는 좋은 것이여~

알웨라와 만나 사정을 설명하면 알웨라는 다음 마법의 돌이 있는 곳을 가르쳐준다. 톱 계곡이라나? 수도 빔을 나오면 자동으로 톱 계곡으로 가게 된다.

빠르게도 4번째의 돌을 찾게 되었습니다. 만약 찾게 된다면 7개 중 절반 이상을 찾게 되는 것입니다. 일행의 마음은 가볍게 펴고 있었습니다. 하지만… 그런 그들을 맞은 숲은 어둡고, 갑갑하고, 어둠 속으로 깊이 가라앉은 듯이 보였습니다.

톱 계곡

마을은 현재 젊은이들과 원로들이 대립하고 있는 중. 숲을 누구보다 아끼고 사랑하는 이들 발키리와 아처 종족은 현재 숲을 어지럽히고 있는 마물들 때문에 골머리를 썩이고 있었다. 젊은이들은 이대로 당할 수는 없다며 다소의 희생은 나겠지만 모두 합심하여 마물들을 물리치자고 주장하는 반면, 마을의 우두머리이자 원로 중 한 명인 빌마는 그건 젊은이들의 만용이라며 조금 더 상황의 추이를 지켜보자고 젊은이들을 설득하는 중이었다. 이럴 때 도착한 일행은 뭔가 상황이 안 좋다는 걸 눈치채고 일단 빌마에게 마법의 돌을 모으고 있는 경위를 말하고 협조를 구한다. 하지만 빌마에게 마법의 돌에 관한 얘기는 금시초문. 필은 그럼 다른 뭔가 단서가 될만한 이야기, 예를 들어 오래된 신전 같은 건 없냐고 묻자 빌마는 숲 깊숙한 곳에 사당이 하나 있는데 그곳에 마법의 돌 비슷한 게 있다고 얘기해준다. 일행은 반색하며 그곳으로 출발하려 하지만 현재 마물들이 판을 치고 있으므로 우두머리인 자신의 명령에 의해 그곳으로 가는 길은 허가해줄 수 없다고 한다.

아처, 발키리를 동료로 할 수 있다

마을 서쪽에 있는 젊은이들(활을 쏘고 있는 사람들)과 얘기하면 그들은 그들 나름대로 갖고 있던 빌마 족장과 원로들에 대한 불만을 털어놓는다. 어쨌거나 허락을 할 수 있는 사람은 족장밖에 없으니 다시 가서 말해보자. 그래도 가고 싶냐고 묻는데, 여기서 예(はい)를 선택하면 허락은 하겠지만 길을 아는 사람이 없을 테니 힘들 거라며 계속 만류한다. 이때 젊은이들이 나서며 그러면 자신들이 길을 안내해주겠다고 제안한다. 계속해서 만류하는 자신의 의견에 아랑곳하지 않는 젊은이들에게 화나 난 빌마 족장은 그럼 좋을 대로 하라며 결국 허락해준다.

정적의 숲

숲에 들어오면 메를레인이라는 여기사를 만날 수 있다. 뭔가를 찾기 위해 이곳에 왔다는 메를레인은 조심하라는 말을 남기고 총총히 떠난다. 메를레인은 나중에 다시 만날 수 있으니 일단은 진행에 전념하자.

정적의 숲에서의 룰

정적의 숲에서는 3종류의 마물이 있으며 아처나 발키리 등 궁사들이 최후의 일격을 먹이지 않으면 쓰러뜨릴 수 없습니다. 최초의 적은 요수 모인, 2번째 적은 환수 즈로움, 3번째 적은 괴조 그류반입니다. 3마리의 마물을 모두 쓰러뜨리면 숲 안쪽으로 들어갈 수 있습니다. 단, 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시 해야 합니다.

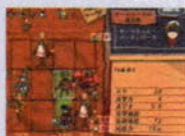
어떻게 궁사들이 최후의 일격을 먹일 수 있도록 하는가! 편성의 실력을 보일 찬스입니다!

VS 요수 모인(妖獣・モイン)

능력

HP : 185	공격력 : 13
빠르기 : 15.0	회복력 : -
특수공격 : 없음	사고 : 체력이 낮은 자를 노린다

이렇게 배치하면 4턴 째에 쓰러뜨릴 수 있다

대처법

궁사가 아니면 쓰러뜨릴 수 없으니 궁사를 최대한 많이 배치하는 것이 좋다. 그렇다고 4명 다 배치할 필요는 없고, 자회복이 가능한 발키리를 2명, 아처를 한 명 배치하는 것이 무난. 적은 HP가 낮은 동료를 우선적으로 공격하니 그 캐릭터 뒤에는 방어 보조 능력을 배치하는 것이 좋다. 아래의 배치 모습을 참조로 하던지 그류반과 싸울 때의 배치 모습을 참조로 하자.

VS 환수 즈로움(幻獣・ズロウム)

능력

HP : 165	공격력 : 17
빠르기 : 12.0	회복력 : -
특수공격 : 없음	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

배치는 요수 모인 때와 동일. 중열에 있는 마법사가 공격을 받으면 위험해질 수 있지만 마법사가 2번째 공격을 받기 전에 끝내면 되니 문제는 없다. 역시 4턴 이내에 궁사로 끝내기가 가능.

궁사는 간접 공격이 아니라 직접 공격으로 끝내기를 해도 된다

VS 괴조 그류반(怪獣・グリュバン)

능력

HP : 190	공격력 : 12
빠르기 : 18.0	회복력 : -
특수 공격 : 열공격 6列	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

배치는 이전 전투와 거의 동일하지만 검투사를 빼고 필을 넣어 방어에 중점을 두었다. 이렇게 배치하면 공격력은 떨어지지만 전열에 있는 캐릭터들은 중열의 방어 보조 효과로 인해 적의 공격을 방어 가능. 중열에 있는 캐릭터들은 후열로 간 후 2명의 열회복자로 인해 완전 회복 가능. 후열에 있는 발키리는 자회복으로 회복이 가능하므로 방어면에서는 완벽해진다. 계속 로테이션시키며 싸우면 전투는 좀 길어지겠지만 더욱 안전한 승리가 가능.

완벽한 방어형 편성

드디어 신사 앞에 도착한 일행. 이때 빌마가 나타나 일행에게 마을의 사정을 설명해준다. 원래 이곳은 궁사들이 자유롭게 드나들면서 자신들이 사용하던 화살을 선조들에게 바치던 신사였다(석판 좌우에 있던 화살들이 그것). 하지만 오래 전에 마물들이 이 숲에 나타나기 시작했고, 사람들은 위험하다며 말렸지만 빌마의 어머니이자 전대 족장이었던 발레아는 위험을 무릅쓰고 봉납(사당, 신사 등에 물건을 바치는 일)을 위해 이곳으로 향했다가 돌아오지 않았다. 이런 일이 있었기에 뒤를 이어 족장이 된 빌마는 또 다시 그런 일이 일어나지 않게 하기 위해 출입을 금지했었는데, 젊은이들은 그간의 사정을 모르고 원로들은 나약하다느니, 겁쟁이라느니 하면서 불만을 표시해왔다는 것이다. 하지만 빌마 자신도 희생을 두려워해 마물들과의 싸움을 피해온 자신에게도 잘못이 있다며, 그러다가 더 큰 희생을 부를지도 모른다며 일족을 설득해 다시 마물들이 없는 숲을 만들겠다고 다짐한다.

톱 계곡으로 일행과 함께 돌아온 빌마는 그간의 사정과 일행이 돌을 찾고 있는 사연을 젊은이들에게 설명해주고, 자신도 젊은이들과

석판에 박혀 있는 것이 4번째 마법의 돌이다

함께 마물을 토벌하는데 동참하겠다며 그간의 용서를 구한다. 이에 젊은이들도 그런 사정을 모르고 너무 건방지게 굴었다며 사과하고 모두 힘을 합쳐 마물이 없는, 자신들의 보금자리인 숲을 만들겠다고 다짐한다. 이로서 톱 계곡의 일도 무사히 해결되고 일행이 수도로 출발하려는 순간 한 승려가 허겁지겁 달려와 필의 어머니인 알웨라가 교회장에 의해 감옥에 갇혔다는 급보를 전한다. 어서 빔으로 가 보자.

수도 빔

서둘러 빔으로 돌아온 일행. 대성당 앞에서 알웨라를 평소에 따르던 승려의 말을 들어보면 크레이돈 교회장이 교회의 2인자인 알웨라를 감금하고 면회조차 허락하지 않는다고 한다. 일단 안으로 들어가 크레이돈에게 사정을 물어보려고 하지만 문지기들이 들여보내주지 않는다. 바알의 재치로 성당 안으로 들어가는데 성공한 일행은 감옥에 갇힌 알웨라를 만나지만 뭔가 잘못된 일이 있어도 곧 해결될 거라며, 자신이 지금 감옥에서 나오면 진짜 죄를 짓는 거라고 극구 나오길 거절하는 알웨라의 고집에 별 소득 없이 성당에서 나온다.

일행은 성당에서 나오는 중 우연히 크레이돈과 조쇼넥의 얘기를 듣게 된다. 알웨라가 크레이돈을 몰아내고 자신이 교회장이 되려 음모를 꾸미고 있다는 조쇼넥의 거짓말에 완전히 넘어간 크레이돈은 급기야 내일 아침에 알웨라를 처형시키라는 명령까지 내린다. 세라짱과 필은 일단 서고로 돌아와 대책을 강구한다. 한 신관이 이전에 알웨라에게 들었다며 서고 어딘가에 감옥으로 통하는 길이 적혀 있는 도면이 있다고 알려주니 우선 도면을 찾자(서고에 있는 사다리 위로 올라가 조사하면 찾을 수 있다). 저녁이 되자 일행은 비밀 통로로 출발한다. 비밀 통로를 이용하기 위해서는 성밖으로 나가야하니 일단 빔 밖으로 나가자.

감옥에 갇힌 알웨라

비밀 통로

왕도의 지하도에서의 룰

왕도의 지하도에는 3종류, 합계 9마리의 마물이 각각 약함, 보통, 강함의 난이도로 나뉘어 순서대로 있습니다. 처음에는 약한 마물과 싸우게 됩니다. 그때 3종류의 마물 중 어느 것인가를 쓰러뜨리면 안으로 들어갈 수 있습니다. 다음으로 보통의 난이도를 가진 마물과 싸우게 됩니다. 여기서는 아까 싸웠던 마물의 종류 이외의 2종류의 마물 중 한 마리를 선택해 싸웁니다. 여기서 승리하면 다시 동굴 안으로 들어갈 수 있게 됩니다. 마지막으로 지금까지 싸우지 않았던 종류의 최강 마물이 등장합니다. 이 마물에게 승리해서 동굴 안으로 들어서면 클리어가 됩니다. 단, 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시 해야 합니다.

어느 적을 가장 먼저 쓰러뜨리고, 어느 적을 가장 나중에 쓰러뜨릴 것인지, 기병대의 전략의 솜씨를 보일 찬스입니다.

설명이 좀 복잡하니 다시 설명하겠다. 등장하는 적은 겔마(A-1, A-2, A-3), 아잔트(B-1, B-2, B-3), 올마그(C-1, C-2, C-3)의 3종류. 처음에 겔마와 싸우면(즉, A-1과 싸우면) 두 번째에는 B-2, C-2 중 하나와 싸워야 하고, 만약 B-2와 싸웠다면 최종으로 싸워야할 적은 C-3이 된다. 각 마물의 타입마다 특징이 다르니 잘 생각하고 결정하자. 필자가 보기에는 C-1, B-2, A-3의 순서로 싸우는 게 가장 나을 듯 해서 이들과 싸우는 경우로 가정하고 대처법을 적었다.

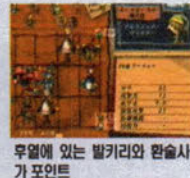
이렇게 적중의 하나를 택해 싸우게 된다

VS 거인 올마그 1(巨人・オルマグ1)

능력

HP : 170	공격력 : 16
빠르기 : 8.0	회복력 : -
특수공격 : 없음	사고 : 체력이 낮은 자를 노린다

대처법

레벨 3짜리 올마그의 공격력(21)에 비하면 낮은 편이지만 방심해서는 안 된다. 이 편성의 특징은 자회복이 가능한 캐릭터들을 전열과 후열에, 열회복자 2명을 중열에 배치해 서로의 HP를 회복할 수 있게 만든 방어 중심의 진형이다.

후열에 있는 발키리와 환술사가 포인트

VS 마룡 아잔트 2(魔龍・アザント2)

능력

HP : 180	공격력 : 16
빠르기 : 13.0	회복력 : 20
특수공격 : 8케	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

이전에 싸운 아잔트와는 능력치가 많이 다르다. 열공격을 한다고는 하지만 올마그 1과 싸울 때와 같은 진형이면 무난히 승리가 가능. 매번 로테이션시키는 걸 잊지 말자.

VS 마수 겔마 3(魔獣・ゲルマ3)

능력

HP : 220	공격력 : 17
빠르기 : 18.0	회복력 : -
특수공격 : 없음	사고 : 체력이 낮은 자를 노린다

대처법

역시 편성법은 올마그 1, 아잔트 2와 동일. 이녀석은 열회복 능력이 없으므로 아잔트 2보다 더욱 쉽고, 빨리 처치할 수 있다.

3마리의 마물을 모두 쓰러뜨리면 알웨라가 잡혀있는 감옥으로 들어갈 수 있다. 내일 아침 처형을 획책하고 있다는 필의 말에 알웨라도 순순히 일행의 말을 따른다. 하지만 열쇠가 없다? 바알의 숄더 차지로 열쇠가 있는 방의 문을 부순 후, 열쇠를 이용해 알웨라를 구출하는데 성공한다. 알웨라는 조쇼넥의 정체가 의심쩍다는데…. 혹시 마물의 변장일지도 모른다는 알웨라의 말에 일행은 조쇼넥을 잡으러 간다.

조쇼넥을 찾은 일행은 오히려 조쇼넥의 함정에 빠져 교회의 승려들과 신관들에게 포위된다. 알웨라와 일행을 이단으로 몰며 크레이돈에게 처형을 강요하는 조쇼넥. 일행이 갖고 있는 4개의 돌을 내놓으라는 조쇼넥의 말에 필이 앞으로 나서며 어떻게 우리들이 4개의 돌을 갖고 있는지 되묻는다. 그제야 자신의 실수를 깨달았는지 조쇼넥은 더욱 일행을 닦달하고 필이 들어올린 마법의 돌로 인해 급기야 조쇼넥의 정체가 드러나고 만다.

의외로 쓸만한 바알

VS 마수 에르미(魔獣・エルミ)

능력

HP : 220	공격력 : 12
빠르기 : 15.0	회복력 : 12
특수공격 : 분노의 일격 18~24	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

적이 줄 수 있는 최대 대미지가 24이므로 HP가 24가 안되는 캐릭터들은 그 바로 뒤에 보조 능력을 가진 캐릭터를 배치해서 대미지를 줄이자. 그리고 HP가 24 이상이더라도 자회복 능력이 없다면 같은 열에 열회복 능력을 가진 캐릭터를 배치하여 HP를 회복시키도록. 적도 회복 능력을 갖고 있긴 하지만 그 양이 적으므로 이렇게 배치했다면 꾸준히 로테이션을 함으로써 무난히 물리칠 수 있다.

마녀와 마술사의 위치를 바꿔도 좋다

분노의 일격이란 적이 Extra Attack을 하는 경우를 의미한다

조쇼넥을 쓰러뜨리고 어리둥절해하는 크레이돈에게 자세하게 설명하는 알웨라. 1000년 만에 마물이 부활한다는 이야기와 돌을 7개 모으면 마물들을 다시 봉인할 수 있다는 알웨라의 조리있는 설명에 크레이돈은 그제야 일행의 말을 믿는다. 자신의 자리에 연연해 조쇼넥의 아첨을 믿었던 크레이돈은 그제야 자신의 잘못을 뉘우치고 교회장의 자리를 알웨라가 맡아달라고 부탁한다. 알웨라가 크레이돈이 있어야 교회가 이런 위기에

안정적으로 대처할 수 있다며 극구 만류하자 크레이돈은 알웨라의 의견을 수용하며 자신도 최선을 다해 일행을 돕겠노라고 약속한다.

다음 마법의 돌에 행방에 대해 일행이 알웨라에게 묻자, 4번째까지의 돌에 대해서는 이전에 발견했던 고문서에 적혀 있었지만 더 이상은 단서가 없다고 걱정한다. 이에 크레이돈은 성에 있는 '말단' 대신(말단-末端이라고? 후후후)이라면 뭔가 알고 있을지도 모른다며 자신이 연락을 해 두겠으니 성안으로 들어가 대신을 만나보라고 권유한다. 성으로 들어가면 작은 집이 있는데 그곳에 말단 대신이 있으니 들어가자.

말단 대신은 따뜻하게 일행을 맞아준다. 보통 사람이라면 쉽게 믿지 않을 이야기를 순순히 믿어주며, 일행에게 전폭적인 지지를 아끼지 않는 말단 대신. 역시 평판대로 온화하고 친절하며 사려 깊은 사람인 듯 했다. 수도 남쪽에 있는 오토라 산이라는 곳에 과거의 7 용자 중 한 명의 무덤이 있다는 소문이 있다며 말단 대신은 일행에게 그곳으로 가보라고 권유한다. 자, 다음 목적지를 알았으니 출발! 말단 대신의 집무실을 나서면 '축복의 날' 이벤트가 생기며 동료들 전원이 한 살씩 나이를 먹는다. 편성시 주의하자.

이번 축복의 날로 인해 능력이 떨어지는 동료는 없다

마침내 도착한 기병대의 앞에 커다란 돌벽이 앞을 가로막았습니다. 놀랍게도 벽은 산 전체를 감싸고 있습니다. 이래서는 산에 접근할 수가 없습니다. 어찌할 줄 몰라하는 기병대의 눈에 문득 마을의 등불이 보였습니다.

쿠가이의 숨은 마을

산 전체를 감싸고 있는 돌벽 때문에 어쩔 수 없이 쿠가이의 마을로 온 일행. 원래 쿠가이의 마을은 산 정상에 있는 키슈의 신전을 지키기 위해 세워진 것으로, 외부인들의 출입을 엄격하게 금지하고 있으며 또한 쿠가이 사람들이 신전으로 가기 위해서는 신전 우두머리의 인(印)이 있어야 한다. 일행은 한 무녀와 사무라이들이 말싸움을 하고 있는 걸 보곤 자세한 사정을 알기 위해 가까이 다가간다. 무녀의 말에 의하면 현재 마물들이 신전을 습격하고 있는데, 자신은 겨우 그곳을 빠져나와 쿠가이 사람들에게 도움을 청하러 온 것이라고 한다. 이에 카무지(쿠가이의 족장)는 신전 우두머리의 인(印)이 없다면 결코 신전으로 들어갈 수 없다며 자신들의 도움이 필요하면 다시 가서 인(印)을 받아오라고 한다. 하지만 그럴 시간이 없는 무녀는 오래된 규율에 얽매여 정작 필요할 때 도움이 되어주지 못한다며 한탄한다. 이에 일행은 무녀에게 다가가 자신들이 도울테니 신전으로 안내해달라고 한다(일행도 신전에 가야하는 사정이 있으니…). 샤리라(무녀의 이름)는 일행의 제안을 기쁘게 응낙하지만 한 가지 문제가 있다. 신전으로 통하는 길을 쿠가이 사람들이 지키고 있는데, 결코 외부인을 통과시키지 않는다는 것이다. 이에 일행은 정식 문을 통하지 않고 담 사이에 난 개구멍을 통해 들어가기로 하지만 바알의 큰 덩치 때문에 결국은 쿠가이 사람들에게 발각, 쫓기는 신세가 된다.

바알의 특기인 소란 피우기가 이들에겐 통하지 않는다

키슈 신전

쫓기긴 했지만 어쨌거나 키슈 신전에 도착한 일행. 하지만 미처 신전 사람들을 만나기도 전에 뒤쫓아온 쿠가이 사람들에게 포위된다. 있지도 않은 마물 때문에 외부 사람들을 끌어들인 것에 대해 분노한 카무지(쿠가이의 족장)에 의해 일행이 죽음을 당하기 직전, 신전 안쪽에서 사람의 기척이 들린다. 가까이 가서 문을 열어보니 마물의 공격을 피해 숨어있던 신전 사람들이 아닌가? 그제서야 사실임을 확인한 쿠가이 사람들도 오해를 푼다.

일행이 인자리(키슈 신전의 우두머리)에게 용자의 묘에 대해 묻자 산 아래로 가는 길에 능묘가 있긴 하지만 지금은 마물들 때문에 접근할 수 없다고 알려준다. 위험을 무릅쓰고 와준 일행에게 키슈 신전 사람들은 협력을 자청하고, 쿠가이 사람들도 오해해서 미안하다며 도와주기로 한다. 능묘로 가는 길로 들어서려 하면 마기사라는 사람이 나타나 일행에게 적의 정보를 가르쳐주며 표표히 사라진다. 마기사는 나중에 또 나타나니 지금은 신경 쓰고 진행하자.

마기사의 등장

산 아래로 가는 길

산 아래로 가는 길에서의 룰

산 아래로 가는 길에는 4마리의 마물이 있어 각각 정해진 진형으로밖에 쓰러뜨릴 수 없습니다. 처음의 적인 마수 우쿠르는 3-3-1의 진형으로밖에, 2번째 적인 마룡 아잔트는 3-2-2의 진형으로밖에, 3번째 적인 요운 스라카는 4-2-1의 진형으로밖에, 4번째 적인 거인 도로무리는 2-4-1의 진형으로밖에 각각 쓰러뜨릴 수 없습니다(단 열의 순번에는 관계없습니다. 예를 들어 2-4-1의 진형으로 쓰러뜨릴 수 있는 적은 앞에서부터 2-4-1이거나 4-1-2, 1-2-4라도 관계없습니다. 즉, 로테이션해서 그 진형으로 만들 수 있다면 괜찮다는 뜻입니다).

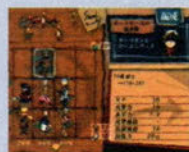
모든 적을 쓰러뜨리고 안으로 들어가면 4용자의 능묘에 들어갈 수 있습니다. 또한 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시 해야 합니다.

VS 요수 우쿠르(妖獸・ウクルー)

능력

HP : 210	공격력 : 13
빠르기 : 8.0	초회 공격력 : 9
회복력 : -	특수공격 : 없음
사고 : 열회복자를 노린다	

대처법

열회복자를 중앙에 배치시키고 각기 그 뒤에 방어 보조 능력을 갖고 있는 캐릭터를 배치시켰다. 후열에 있는 주인공은 방어 보조를 받을 수 있으며 자회복까지 있으므로 걱정 無. 방어를 더욱 신경쓰고 싶다면 기도사와 사무라이 대신에 마술사와 신관을 배치하자. 적은 열회복자를 우선해서 노리므로 이들의 회복과 방어에 신경 쓰면 쉽다.

VS 마룡 아잔트(魔龍・アザント)

능력

HP : 230	공격력 : 14
빠르기 : 12.0	회복력 : 12
특수공격 : 8列	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

필자의 경우 아래처럼 배치했는데, 나중에 돌이켜보니 마녀보다는 마술사를 배치하는 게 더 나을 듯. 중열과 후열에 있는 캐릭터들은 모두 자회복 능력을 갖고 있으므로 각자 회복할 테니 걱정 無. 적도 회복능력이 있긴 하지만 양은 많지 않으므로 로테이션시키며 싸우면 간단히 이길 수 있다.

VS 요운 스라카(妖雲・スラーカ)

능력

HP : 210	공격력 : 7列
빠르기 : 12.0	회복력 : -
특수공격 : 없음	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

공격 패턴은 통상 공격이지만 통상 공격 자체가 열공격이니…. 공격력이 낮으므로 2, 4명이 있는 곳에 열회복자를 한 명씩 배치시킨 후 열회복자 뒤에 방어 보조 능력이 있는 캐릭터를 배치하면 OK. 필자는 2명이 있는 곳에 열회복자를 배치시켰지만 4명이 있는 곳에는 자회복 능력이 있는 캐릭터를 배치시켰다(마녀는 뒤에 있는 방어 보조 캐릭터로 커버). 역시나 쉽게 이길 수 있는 적.

VS 거인도로무리(巨人・ドロムリ)

능력

HP : 220	공격력 : 19
빠르기 : 8.0	초회 방어력 : 20
회복력 : -	특수 공격 : 없음
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

어느 아군을 공격해도 방어 보조 효과를 얻거나 열회복, 자회복이 가능한 캐릭터들뿐이므로 방어에는 문제가 없다. 문제는 적의 초회 방어인데…. 뭐, 회복력도 없으니 천천히 로테이션시키며 공격하면 시간은 많이 걸리겠지만 어려움 없이 이길 수 있다.

4용자의 능묘

안으로 들어가면 홈이 파여 있는 석판이 있다. 마법의 돌(魔法の石)을 끼우면 안으로 들어가는 문이 열린다. 중앙에 제단이 하나 있고, 좌우에 묘가 2개씩 있는데 묘에 있는 마물들과 싸워야 한다. 속성의 요소가 추가되니 편성시에는 속성을 참고하도록. 마물들은 왼쪽부터 불, 물, 땅, 바람의 속성을 갖고 있다. 4마리의 마물은 속성만 다르고 모든 특징들이 가지므로 데이터는 적색 비뷔이만 소개한다.

4용자의 능묘에서의 룰

4용자의 능묘에는 4마리의 마물이 있어 각각 4명의 용자의 무덤을 지키고 있습니다. 묘 앞에 있는 상자를 열면 마물이 나타나 전투가 시작됩니다.

이곳에 있는 마물은 특수한 고속성을 갖고 있습니다. 요마 적색 비뷔이는 물의 속성으로밖에, 요마 청색 비뷔이는 땅 속성으로밖에, 요마 황색 비뷔이는 바람 속성으로밖에, 요마 녹색 비뷔이는 불의 속성으로밖에는 큰 대미지를 줄 수 없습니다. 반대로 이들 속성에 대해 동료가 약한 속성을 갖고 있다면 큰 대미지를 받습니다.

중앙에 있는 정보 아저씨에게서 필요한 속성의 동료를 불러내어 각각의 마물을 쓰러뜨려 가십시오. 4마리의 수호 마물을 쓰러뜨렸을 때, 대체 무슨 일이 생기는 것일까요?

VS 요마 적색 비뷔이(妖魔・赤のビヴォイ)

능력

HP : 220	공격력 : 14列
빠르기 : 20.0	회복력 : -
특수 공격 : 없음	사고 : 랜덤으로 공격

대처법

대처법이고 뭐고 없다. 유리한 속성을 가진 캐릭터만 골라 전열에 내세우면, 로테이션 할 필요도 없이 2턴이면 끝난다. 특히 물 속성을 가진 동료들이 많으므로 적색 비뷔이는 더욱 쉬운 상대.

주인공만 무속성이고 나머지는 전부 물 속성

VS 요마 청색 비뷔이(妖魔・青のビヴォイ)

대처법

땅 속성으로 공격하면 2배의 대미지를 줄 수 있으며, 불 속성이 공격을 받으면 대미지가 2배가 되니 최소한 불 속성의 캐릭터는 배치하지 말자. 역시 2턴이면 처리할 수 있다.

주인공은 무속성, 후열에 있는 필은 물 속성이다.

VS 요마 녹색 비뷔이(妖魔・緑のビヴォイ)

대처법

불 속성으로 공격하면 2배의 대미지를 줄 수 있으며, 땅 속성이 공격을 받으면 대미지가 2배가 되니 최소한 땅 속성의 캐릭터는 배치하지 말자. 운만 좋다면 (Extra Attack이 발동한다면) 1턴으로도 처리할 수 있다.

주인공만 무속성이며 나머지는 전부 불 속성이다.

VS 요마 황색 비뷔이(妖魔・黄のビヴォイ)

대처법

바람 속성으로 공격하면 2배의 대미지를 줄 수 있으며, 물 속성이 공격을 받으면 대미지가 2배가 되니 최소한 물 속성의 캐릭터는 배치하지 말자. 바람 속성의 캐릭터가 적으므로 조금 편성이 어려울지도 모르지만 역시 2턴이면 처리할 수 있다.

검투사와 주인공은 무속성, 마술사는 불 속성이다

4마리의 수호 마물을 모두 쓰러뜨리고 제단의 뚜껑을 열면 5번째 마법의 돌과 능묘의 고문서를 입수할 수 있다. 뭔가 내용이 적혀있는 듯 한데…. 일단 알웨라에게 보여주기로 하고 능묘를 나온다. 돌아오는 길에 키슈 신전과 쿠가이의 마을에서 각각 기도사, 무녀, 사무라이, 닌자를 정식으로 얻을 수 있다. 수도 빔으로 가자.

수도 빔

능묘의 고문서에 적힌 바로는 7명의 용자가 마물을 봉인하는 과정에서 4명의 용자가 숨을 거뒀다고 했다. 살아남은 3명의 용자가 이들의 묘를 만들었는데 그들 2명은 각기 알메세라 왕국의 건국 시조로서, 칼데론 교회의 시조로서 업적을 남겼지만 다른 1명은 그대로 행방을 감추고 말았다. 알메세라 왕국의 건국 시조라면 지금 왕의 선조. 왕이 뭔가 알고 있을지도 모른다며 일행은 왕을 만나기로 하고, 일단 말단 대신에게 사정을 얘기하여 알현을 부탁한다.

왕을 만나면 일행이 마법의 돌을 모으고 있다는 것과 그 효과에 대해 자세히 설명한다. 그리고 고문서에 의하면 왕이 용자의 후예로서 뭔가 마법의 돌에 대한 단서를 알고있지 않을까 해서 이렇게 찾아뵈었다는 얘기도 한다(왕은 지금까지 몇 개를 모았냐고 물어오니 5개라고 대답하자). 하지만 왕은 이에 관한 단서를 전혀 모르고 있는 듯. 낙담한 표정으로 나서는 일행에게 왕은 왕국에 관련된 다양한 사실이 역사서에 기록되어 있으니 그걸 찾아보는 건 어떠냐며 허가증을 준다. 현재 역사서를 관리하고 있는 건 기사단. 말단 대신이 기사단 본부로 안내해주니 따라가자.

기사단 본부로 가는 도중에 메를레인을 만날 수 있다. 메를레인이 들어가는 공방으로 따라 들어가 얘기를 해 보자. 메를레인은 현재 마기사라는 사람을 쫓고 있는데, 그는 왕국 제일의 공방가이자 메를레인의 양아버지를 죽인 원수이며 현재 메를레인은 그를 상대하기 위해 최강의 무구를 완성시키고자 노력하고 있다는 얘기를 들을 수 있다. 아직은 무구도 완성되지 않았고, 일행도 다른 일이 있으니 공방을 나와 기사단으로 들어가자.

기사단장인 다루갈에게 역사서의 관람을 요청하지만 다루갈은 비협조적으로 나온다. 왕의 허가증을 들먹이고 말단 대신도 조금 위협적으로 나서지만 책이 너무 많아 찾아보기 힘들 거라며 계속해서 비아냥. 일행은 어쩔 수 없이 빈손으로 나오고 필이 능묘에서 발견한 고문서의 해독을 위해 알웨라에게 가보자고 제안한다. 말단 대신이 기사단에서 교회로 향하는 지름기을 가르쳐주니 다음부터는 그 길을 이용하자.

지름길을 이용하면 교회의 서쪽에 있는 이 문으로 나온다

알웨라와 함께 대책을 강구하는 일행. 고문서에 적혀 있는 두 사람의 용자 중 교회를 세운 용자의 돌의 이미 입수했고, 왕국을 세운 용자의 돌은 행방이 묘연한 상태. 남은 건 자취를 감춘 큐릭이라는 사람이 갖고 있던 돌인데…. 알웨라는 이 말을 듣다가 문득 마법의 돌을 발견하기 이전, 즉 자신이 견습 신관이었을 때 자신이 용자의 후손이라며 마물들이 다시 부활할 것이라 주장하고 다니던 사람에 대한 기억을 떠올린다. 자신이 이 연구를 결심하게 되었던 것도 그 사람의 말 때문이라며 그 사람 이름이 쟈리카드 큐릭이었다는 걸 기억해낸다(기억력도 좋아~). 큐릭이 당시 엘데크에델리 숲에 숨어살고 있었다는 알웨라의 말에 일행은 서둘러 엘데크에델리 숲으로 향한다.

어둡고 어두운 샛길, 기분 나쁘게 비틀린 나무가지 아래로 풀과 뿌리째 밟으면서 기병대는 앞으로 나아갔습니다. 정말로 이런 곳에 용자의 후예가 살고 있는 것일까요? 모두들 그렇게 생각할 즈음, 갑작스럽게 시계가 트였습니다.

엘데크에델리 숲

쟈리카드로 추정되는 사람 집에 도착하지만 아무도 없다. 집안으로 찾아보다 뒷문을 발견한 일행은 뒷문을 통해 밖으로 나가보지만 역시 아무도 없고, 일행이 난처해할 즈음 딜윅스란 할아버지가 나타난다. 자신을 쟈리카드의 친구라 밝힌 딜윅스는 쟈리카드는 현재 외출 중으로 언제 돌아올지 모르니 나중에 다시 오는 것이 좋을 거라고 충고한다. 하지만 일행은 한 시가 급한 상황. 쟈리카드가 지금쯤 어디에 있을지 짐작 가는 곳이 없냐고 묻자 뒷문을 통해 나 있는 길을 가다보면 동굴이 하나 나오는데, 어쩌면 거기 있을지 모른다고 딜윅스는 말한다. 하지만 극구 말리는데…. 어쨌거나 다시 단서를 얻었으니 딜윅스의 만류를 뿌리치고 일행은 다시 뒷문으로 나와 동굴로 향한다.

쟈리카드의 동굴

쟈리카드 동굴 입구에서 또 다시 마기사를 만난다. 이번에도 적의 특징 등 일행에게 도움을 주고 가는데…. 어쨌거나 지금은 쟈리카드를 만나는 것이 급하니 신경을 접자.

쟈리카드의 동굴에서의 룰

쟈리카드의 동굴에는 4마리의 마물이 있습니다. 기병대는 어느 적부터 쓰러뜨려도 상관없습니다. 4마리 모두 쓰러드리면 신전 중앙에 닫혀 있는 문이 열리고 신전 안으로 들어갈 수 있습니다. 단, 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시 해야 합니다.

이 동굴에는 대미지를 받으면 그것이 피로도가 되어 축적되게 됩니다. 그리고 피로도가 일정 이상 쌓인 동료는 '부조' 상태가 되어 능력이 떨어집니다. 얼마나 피로도를 받지 않게 할 것인지, 부조의 동료들을 변경하며 기병대의 강함을 유지할 것인지가 중요한 열쇠가 될 겁니다. 용자의 후예의 동굴에는 대체 무엇이 있는 걸까요?

VS 요운 스라카1(妖雲・スラーカ1)

능력

속성 : 땅	HP : 210
공격력 : 11펫	빠르기 : 12.0
회복력 : -	특수 공격 : 없음
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

대미지를 받으면 회복한다고 하더라도 피로도가 남는다. 그러므로 애초에 대미지를 받지 않게 하는 것이 중요. 주인공은 교체가 불가능하니 최소한 주인공만큼은 뒤에다 강한 방어 보조 능력을 가진 캐릭터를 배치하여 대미지를 최소화하자.

VS 요운 스라카2(妖雲・スラーカ2)

대처법

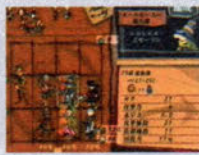
속성만 물로 바뀌었지 모든 능력은 앞서 싸운 스라카 1과 같다. 아까와 같은 편성으로도 충분.

VS 마인 모로크(魔人・モロク)

능력

속성 : 불	HP : 220
공격력 : 14	빠르기 : 16.0
회복력 : 10	특수 공격 : 연속 공격 5×3連
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

단기 결전을 노린 배치법. 적의 공격력이 높지 않기 때문에 로테이션을 하지 않고 빠른 시간 내에 끝내는 편성을 해 보았다. 전열에 있는 사무라이와 기도사, 중열에 있는 아처는 모두 물 속성이라 속성 대미지를 추가할 수 있으므로 단기 결전이 가능. 2턴이면 끝난다.

VS 마인 우두크(魔人・ウドゥク)

능력

속성 : 무속성	HP : 235
공격력 : 16	빠르기 : 18
회복력 : 12	특수 공격 : 5×4連
사고 : 체력이 낮은 자를 노린다	

대처법

연속 공격을 받을 열에는 HP가 21이상인 캐릭터를 배치하던지, 아니면 16~20이지만 방어 보조 효과를 받을 수 있는 캐릭터를 배치하자. 필자가 배치한 편성으로는 중열에 있는 마법사와 후열에 있는 발키리가 연속 공격을 받았지만 마술사는 주인공의 방어 보조 효과로 위기를 넘겼고, 발키리는 HP가 21 이상이라 무사히 위기를 넘겼다. 좀 더 방어를 강화하고 싶다면 마녀 대신 신관을 넣어도 좋다(그러면 마술사와 신관이 서로 열회복을 시켜준다).

4마리의 마물을 쓰러뜨리고 신전 안으로 들어온 일행. 하지만 쟈리카드의 모습은 없었다. 일행은 실망하고 돌아오려고 하는데 갑자기 석상에서 목소리가 들려오는 것이 아닌가? 일행이 석상에게 사정을 설명하고 도움을 청하자 석상은 도움을 줄 수도 있으니 자신의 질문에 대답하라며 몇 가지 질문을 한다. 질문은 다음과 같다.

① 자신의 기술로는 얻을 수 없는 보물이 있다. 자신의 능력으로는 이룰 수 없는 바램이 있다. 어떤 방법으로 이를 이룰 수 있도록 시험해볼 것인가? - 믿음직한 동료들을 모은다(두 번째)

② 많은 조력을 얻어 거룩한 위업을 이루게 되었다. 일이 성사된 지금, 더 이상은 필요 없게 된 이들 조력을 어떻게 대우할 것인가? - 모든 것을 함께 나눈다(첫 번째)

③ 어떤 은혜에 의해 하나의 소원만을 이룰 수 있게 되었다. 무엇을 바라겠는가? - 변함 없는 우애(세 번째)

모두 올바르게 대답하면 딜윅스가 나타나 자신이 쟈리카드라고 밝힌다. 그리고 자신임을 밝히지 않고, 이렇게 일행을 시험하게 된 이유를 설명해준다. 과거 7용자 중 살아남은 3명의 용자는 임무가 끝나자 7개의 보물을 놓고 서로 다투기 시작했다. 마물을 무찌르면서 쌓아온 우애도 막상 임무가 끝나자 끝이 없는 탐욕으로 바뀐 것이다. 이를 한탄스럽게 여긴 큐릭은 그대로 모습을 감추었고, 나중에서야 잘못을 깨달은 두 사람은 각기 알메세라 왕국과 칼데론 교회의 시조가 되었다. 이에 큐릭의 후예인 쟈리카드는 마법의 돌을 찾으려는 사람들이 변함없는 우애로 함께 도와가며 마물을 상대할 수 있을 것인지 시험해보고 싶었다며 순순히 마법의 돌을 건네준다. 그리고 알메세라 왕국의 시조가 가지고 있던 마지막 마법의 돌은 어쩌면 왕이 일부러 숨기고 있을지도, 아니 왕 또한 그 존재 사실을 애초부터 모를지도 모른다고 한다. 그리고 왕이 앉아 있는 옥좌 아래에 숨은 방이 있다는 소문이 있다며 일행에게 그걸 조사해보라고 충고해준다. 새로운 정보를 얻었으니 수도 빔으로 돌아가자.

6번째 마법의 돌을 입수

수도 빔

알현장으로 가서 왕에게 사정을 설명하고 옥좌를 조사해보지만 아무 별다른 점이 없었다. 낙담하여 물러나는 일행에게 말단 대신은 왕궁에서 일하다 은퇴한 사람들이 거주하는 '휴식의 간(憩いの間)'에 가면 뭔가 알 수 있을지 모른다고 조언해준다. 휴식의 간은 중앙 광장에서 기사가 문을 지키며 가로막고 있는 곳에 있으니 가 보자.

은퇴한 사람들과 2번씩 대화한 후 문 밖으로 나가려고 하면 이벤트가 발생하며 더욱 자세한 정보를 얻을 수 있다. 이들의 말에 의하면 현재 쓰이고 있는 왕성은 얼마 전에 개축한 것으로, 옛 왕성터는 현재 기사단의 본부로 쓰이고 있다는 것이 아닌가? 기사단 본부로 가서 다루갈 기사단장에게 사정을 설명하고 의자를 조사하려 하지만, 다루갈은 역시나 비협조적으로 나온다. 말단 대신에게 말해 왕의 허가를 직접 받아와야겠냐고 필이 은근히 협박하자 다루갈은 마지못한 듯 자리를 비켜준다. 계속 의자를 조사하면 의자가 한 편으로 밀려나고 숨은 방이 나타난다. 안으로 들어가면 마지막 마법의

이제 다 모았다!!

돌을 마침내 입수!!! 알현장으로 가서 왕에게 보고하자. 알현장으로 가면 자동으로 이벤트가 발생하여 마물을 봉인하는 의식이 이어진다.

이렇게 성 안이 준비로 바쁜 와중, 기병대는 진정되지 않는 마음으로 그 날을 기다렸습니다. 마법의 돌을 찾아 돌아다녔던 모험의 날들도, 지금 생각해보면 좋은 추억들입니다. 이윽고 모든 준비가 끝나고, 마침내 그 날이 찾아온 것입니다.

CATASTROPHE (破局)

마침내 봉인의 의식이 시작되고, 게임은 엔딩을 맞는다…라고 생각했지만 뜻하지 않았던 이변이 일어난다.

드디어 의식이 시작되었습니다. 사람들이 지켜보는 가운데, 대신이 하나씩 마법의 돌을 올려놓아 갔습니다. 이 의식이 끝나면 세상에서 마물들이 일소되는 것입니다. 모든 돌들이 올려지자 마침내 대신이 힘차게 마법의 언어를 외쳤습니다. 1000년의 시간을 거쳐, 깨어나 해방된 마법의 힘이 방안을 가득 채워갔습니다. 과거 7명의 용자 앞에서 펼쳐졌던 것과 같은 광경. 기병대는 뿌듯함과 기쁨과 놀라움으로 가슴이 벅찼습니다. 다름 아닌 자신들이 이 광경을 이루어낸 것입니다. 모험도 이제 여기서 끝인 것 같군요. 이제부터는 싸움이 없는 평온한 날들이 기다리고 있습니다. 언젠가 그들의 모험은 노래가 되어, 모든 사람들이 이를 노래할 날이 올 것입니다. 기병대의 이름은 먼 시대의, 그러나 결코 변색되지 않는 전설이 되어 입에서 입으로 전해질 것입니다. 그리고… 이 이야기도 그 막은 내릴 때가 왔습니다.

…하지만 그것은 큰 착각이었습니다.

7개의 마법의 돌이 제자리를 찾자, 이제 엔딩이다~

모든 것이 끝났다고 사람들이 안심하는 도중 이변이 일어난다. 마법의 돌을 빛을 잃어 평범한 돌이 되었고, 말단 대신은 끝이 아니라 시작에 불과하다며 자신의 정체를 드러낸다. 그는 바로… 마물의 변신이었던 것이다. 말단 대신은 벌써 오래전에 자신이 죽였으며, 자신(이름은 나구조스사알)은 마법의 돌의 존재를 알고는 이를 오히려 역으로 이용하는 계략을 꾸며왔다고 밝힌다. 그렇다. 나구조스사알은 일행을 도와 마법의 돌을 모으게 하고는, 마물 봉인의 의식을 한 것이 아니라 마물 봉인을 오히려 빨리 해제하는 의식을 행한 것이다. 뒤이어 나타나는 마기사에 의해 마법의 돌은 산산조각이 나버리고, 나구조스사알과 마기사는 홀연히 사라져 버린다. 마법의 돌도 박살나 버렸으니 이제 마물 봉인을 다시 시도할 수도 없는 일. 분노한 왕에 의해 기병대는 뿔뿔이 해산되고 일행은 감옥에 갇힌다. 왕은 기사단을 인솔하여 나구조스사알과 마기사를 추적하는데….

감옥 안에서 지금까지 자신들이 해 온 일이 과연 옳은 일이었는지를 생각하는 필과 바알. 대신에게 속았다고는 하지만 일행이 해 온 일은 옳은 일이었다. 하지만 결과적으로는 돌이킬 수 없는 잘못을 하고 말았으니…. 이런 고민을 하고 있던 중 메를레인이 일행을 찾아온다. 봉인의 의식 때에 마기사(이름은 울자크)가 나타났는지를 일행에게 물어보고, 자신은 울자크를 찾아갈 것인데 자신을 도와주겠다면 이 감옥 문을 열어주겠다고 제안한다. 하지만 필과 바알은 지금까지 했던 일에 대한 정체성 때문에 결정을 하지 못한다. 하지만 세라짱은 한 번의 좌절로 모든 것을 포기할 수는 없다며, 다시 처음부터 이루어가겠다고 일행을 설득, 결국은 메를레인과 함께 울자크를 추격하기로 한다. 감옥을 나와 성을 나서면 일행의 소식을 들은 많은 기병대 동료들(환술사, 검투사, 마녀, 마술사, 아처, 발키리, 닌자, 사무라이, 기도사, 무녀, 신관, 승려 등등)이 일행을 맞아준다. 다시 한 번 마음을 다잡고 울자크를 추격하려는 순간 축복의 날 이벤트가 또 다시 생긴다. 알웨라에게 한 번 들린 후 수도를 나서자.

산산조각 나는 마법의 돌

머지 않아 우뚝솟은 산이 그 무서운 모습을 드러내었습니다. 산 아래에는 음울한 숲이 검게 드리워져 있습니다. 문득, 그때, 하늘의 한 구석이 갈라지면서 거대한 불꽃과도 같은 것이 나타났습니다. 굉음과 함께 그것은 떨어져 내렸고, 산 정상쪽으로 사라져 버렸습니다.

밤의 문

밤의 문에서의 룰

밤의 문에는 8마리의 마물이 있습니다. 안으로 들어가면 순서대로 싸우게됩니다. 처음의 적은 요수 무인, 2번째 적은 괴조 볼보로, 3번째 적은 환수 헤무우토, 4번째 적은 마수 게르마, 5번째 적은 마룡 아잔트, 6번째 적은 요운 크라카, 7번째 적은 청색비뷔이, 8번째 적은 마인 모로크입니다.

모든 적을 쓰러뜨리고 안으로 들어가면 가시단이 향한 산으로 갈 수 있습니다. 그러나 전투에서 한 명이라도 부상을 당하면 처음부터 다시 해야 합니다. 과연 대신을 쫓던 기사단은? 왕은 어떻게 되었을까요?

이곳에 등장하는 적들은 지금까지 등장했던 적들의 종합 선물세트 형태다. 앞서 싸워보았던 녀석들이니 능력치와 공격 패턴, 특징은 생략하고 대처법만을 간단히 소개한다.

VS 요수 무인(妖獸・ムイン)

대처법

적이 땅 속성이니 가능하면 바람 속성의 아군을 많이 배치하자. 워낙 HP가 적으므로 배치 여하에 따라서는 한 턴에도 승리가 가능하다. 이번 전투부터는 메를레인을 동료로 사용할 수 있으니 적극 이용하자. 굉장히 강력하다.

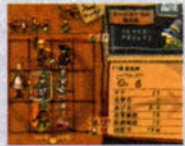
VS 괴조 볼보로(怪鳥・ボルボーロ)

대처법

적이 물 속성이니 가능하면 땅 속성의 아군을 많이 배치하자. 체력이 낮은 아군을 우선해서 노리는 점만 제외하면 별로 신경 쓸 필요가 없다. 전열, 후열에 동료들을 집중 배치하면 2턴에 클리어하는 것도 가능하다.

VS 환수 헤무우토(幻獸・ヘムウト)

대처법

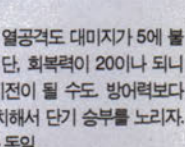
적이 불 속성이니 가능하면 물 속성의 아군을 많이 배치하자. 복수 공격을 하지만 체력이 높은 아군을 우선적으로 노리므로, 그렇게 위협적이진 않다. 복수 공격을 하기 전에 클리어할 수 있도록 편성을 바꾸는 방법도 좋다.

VS 마수 게르마(魔獸・ゲルマ)

대처법

적이 바람 속성이니 가능하면 불 속성의 아군을 많이 배치하자. 진형은 앞서 싸웠던 헤무우토 때와 동일하지만, 속성이 달라졌으므로 배치 인원은 조금 바뀌었다. 3턴 내에 무난히 클리어 가능.

VS 마룡 아잔트(魔龍・アザント)

대처법

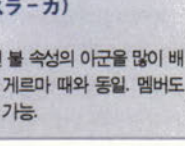
적은 무속성. 공격력도 낮고, 열공격도 대미지가 5에 불과하니 상당히 약한 적이다. 단, 회복력이 200이나 되니 아군의 공격력이 낮다면 장기전이 될 수도. 방어력보다는 공격력에 중점을 두어 배치해서 단기 승부를 노리자. 배치법은 게르마와 싸울 때와 동일.

VS 요운 스라카(妖雲・スラーカ)

대처법

적이 바람 속성이니 가능하면 불 속성의 아군을 많이 배치하자. 진형은 앞서 싸웠던 게르마 때와 동일. 멤버도 완전히 똑같다. 2턴이면 격파 가능.

PLAYSTATION2

VS 요마청색비뷔이(妖魔 · 青のビヴォイ)

대처법

보통의 속성 적과는 달리 비뷔이는 속성 효과가 강하므로 속성에서 유리할 경우 2배의 대미지를 줄 수 있다. 물 속성이므로 땅 속성의 아군을 잘 배치하면 1턴만에 클리어가 가능.

이렇게 배치 하도 2턴이면 무난히 클리어

VS 마인모로크(魔人 · モロク)

대처법

어째서 8번째에 나오는 녀석이 이렇게 약한 것일까? 무속성이라 속성에 의한 추가 대미지를 줄 수 없다는 것만 빼면 정말 쉽다. 공격력이 약하니 아군 방어에는 신경 쓰지 말고, 공격력에 중점을 두도록 편성해도 좋다.

8마리의 마물을 모두 쓰러뜨리고 앞으로 나아가면 마기사와 기사단장이 대치하고 있다. 다른 기사들은 모두 전투 불능 상태. 왕과 기사단장마저 위험해질 순간 일행이 나타난다. 나구조스사알은 마기사에게 뒤처리를 부탁하고 어디론가 사라지지만, 메를레인과 마기사의 1 : 1 대결에 의해 마기사는 제정신을 차리고 울자크로 돌아온다. 심한 부상을 입었는데도 불구하고 자신이 지금까지 범한 죄를 씻기 위해(비록 제정신이 아니었다 해도) 길 안내를 맡겠다는 울자크에게 메를레인은 반드시 살아서 돌아오라는 말을 남기고 왕과 함께 왕성으로 돌아간다. 기사단장도 그제야 정신을 차리고 일행을 인정, 기사들을 기병대에 참가시켜 준다. 마기사는 부상이 심해 전투에는 참가할 수 없다. 나구조스사알이 봉인을 해제했던 건 마물의 봉인이 아니라 마물들이 사는 마성의 봉인이었다. 1000년 동안 잠들어있던 마물들이 아직 완전히 깨어나지 못한 지금이야마로 나구조스사알을 쓰러뜨릴 수 있는 유일한 기회라는 마기사의 말에 일행은 서둘러 나구조스사알이 향한 성으로 출발한다.

메를레인과 마기사의 1 : 1 대결. 메를레인의 외침에 이성을 잃었던 마기사는 순간적으로 정신을 되찾는다

그림자의 참도

그림자의 참도에서의 룰

그림자의 참조에는 4마리의 마물이 있습니다. 기병대는 어느 적부터 쓰러뜨려도 상관없습니다. 4마리 모두 쓰러뜨리면 동굴 중앙의 닫힌 문이 열리며 동굴 안으로 들어갈 수 있습니다. 단, 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시 해야 합니다.

이 동굴에서는 대미지를 받으면 그것이 피로도가 되어 축적됩니다. 그리고 피로도가 일정 이상 쌓인 동료는 '부조' 상태가 되어 능력이 떨어져 버립니다. 어떻게 피로도를 받지 않도록 할 것인지, 부조의 동료들을 변경해가며 기병대의 강함을 유지할 것인지가 중요한 열쇠가 됩니다.

VS 요운우르카1(妖雲 · ウールカ1)

능력

속성 : 땅	HP : 240
공격력 : 12 列	빠르기 : 15.0
회복력 : -	특수공격 : 없음
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

항상 대미지 12의 열공격을 하므로 공격 위주의 편성보다는 방어 보조 효과를 살릴 수 있는 방어 위주의 편성을 하는 것이 좋다. 피로도 문제도 있으니 회복으로 HP를 채우는 것보다는 아예 대미지를 적게 받는 데에 중점을 두도록. 적은 회복력이 없으니 꾸준히 로테이션시키며 조금씩 적의 HP를 줄여가자.

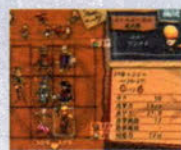
VS 요운우르카2(妖雲 · ウールカ2)

대처법

HP가 우르카 1보다 조금 높고, 속성이 불 속성으로 바뀌었다는 것 외에는 거의 동일하다. 즉, 대처법도 같다. 물 속성의 동료를 적극 배치하도록.

VS 마룡키사이스(魔龍 · キサイス)

능력

속성 : 불	HP : 250
공격력 : 18	빠르기 : 17.0
회복력 : 10	특수공격 : 14 列
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

중앙에 있는 캐릭터 6명은 모두 방어 보조 효과를 얻을 수 있게 배치했으므로 대미지를 최소한으로 줄일 수 있으며, 발키리는 자회복 능력을 갖고 있으니 회복에는 문제가 없다. 단, 방어 보조 능력이 발동되는 건 한 번뿐이니 로테이션을 잊지 말고 하도록. 적의 회복력이 낮으므로 로테이션만 잊지 않으면 낙승.

VS 마인조도콜(魔人 · ゾドコル)

능력

속성 : 무속성	HP : 260
공격력 : 17	빠르기 : 20.0
회복력 : 15	특수공격 : 연속공격 7×3連
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

전열은 모두 방어 보조 효과를 얻을 수 있고, 2열은 HP가 22 이상이므로 공격을 받아도 후열에서 회복하면 OK(열회복자가 2명이다). 후열에 있는 닌자도 자회복 능력이 있으며, 방어 보조 효과를 얻을 수 있으므로 전체적으로는 방어에 신경을 쓴 편성이다. 장기전이 되어도 아군은 전혀 꿀릴 게 없으니 꾸준히 로테이션시키며 싸우자.

현혹의 정원

현혹의 정원에서의 룰

현혹의 정원에는 3종류의 마물이 있습니다. 요운 바콜은 죽음의 저주라는 특수 공격을 해 옵니다. 마룡 몰가론은 석화 특수 공격을 해 옵니다. 거인 올구라드는 힘을 모아 한 번에 큰 대미지를 주는 적입니다.

기병대는 어느 적부터 쓰러뜨려도 상관없습니다. 모든 적을 쓰러뜨리면 마성 안으로 들어갈 수 있습니다. 단, 전투에서 한 명이라도 부상당하면 처음부터 다시 해야 합니다. 드디어 마성의 안으로 들어선 기병대. 최후의 싸움이 가깝습니다….

4마리의 마물을 쓰러뜨리면 현혹의 정원이 나온다. 다시 마기사가 적에 대한 정보를 가르쳐주니 자세히 읽은 후 정보 아저씨에게 말을 걸어 동료를 변경하자. 세이브 후 다시 전진.

VS 요운바콜(妖雲 · バコール)

능력

속성 : 바람	HP : 300
공격력 : 14 列	빠르기 : 20.0
회복력 : 20	특수공격 : 죽음의 저주 · 15회복 무효
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

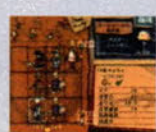
죽음의 저주 공격을 당하면 후열로 내려가서 회복을 하더라도 회복량 15까지는 무효가 된다. 즉, 회복량이 35라면 20의 HP는 회복되는 셈. 또한 죽음의 저주 공격을 방어 보조 효과를 이용해 대미지 0으로 만들면 죽음의 저주 공격이 발동되지 않는다. 따라서 방어 보조에 신경을 쓰던지 열회복을 강화시키던지 해서 회복에 신경을 쓰면 어렵지 않게 이길 수 있다. 필자의 경우 방어 보조 효과를 이용하는 전자의 방법을 채택했다.

VS 마룡몰가론(魔龍 · モルガロン)

능력

속성 : 땅	HP : 300
공격력 : 20	빠르기 : 12.0
회복력 : 20	특수공격 : 석화 공격 16石
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

석화 공격도 방어 보조 효과를 이용해 대미지를 0으로 만들면 석화 공격을 무효화시킬 수 있다. 따라서 방어 보조 능력을 가진 캐릭터

들을 최대한 많이 배치하는 것이 유리. 그러면 공격력에서 문제가 생기겠지만 그래도 적을 이기는 데에는 문제가 없다. 만약 석화 공격을 당했다면 재빨리 로테이션시키도록.

VS 거인 올그라드(巨人・オルグラド)

능력

속성 : 불	HP : 300
공격력 : 15	빠르기 : 10.0
회복력 : 10	특수공격 : 힘을 모은다 · 공격력 2배
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

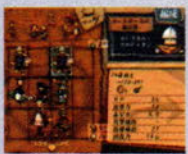
2, 4, 6턴에는 힘을 모으느라 적이 공격하지 않는다. 따라서 적이 주는 대미지는 15, 30, 15, 30, 15, 30, 15가 아니라 15, 0, 30, 0, 30, 0, 30이 된다. 적이 30의 대미지를 줄 차례가 되면 아군은 방어 보조 능력을 받을 수 있으며 HP가 많은 동료가 전열에 오도록 배치하자. 필자는 아처만 빼고는 전부 방어 보조를 받을 수 있도록 배

치했다. 아처도 HP가 30이 넘으므로 회복열로 돌아가면 두 명의 열회복자에 의해 완전 회복이 가능. 공격력은 좀 모자라지만 안전하게 싸울 수 있다.

이제 남은 것은 최종 결전뿐. 정보 아저씨에게 말을 걸어 동료를 정비한 후 세이브를 잊지 말자.

VS 마장 나구조스사알(魔將・ナグゾスサール)

능력

속성 : 무속성	HP : 400
공격력 : 18	빠르기 : 20.0
초회 공격력 : 5	회복력 : 10
특수 공격 : 생명력 탈취 - HP 흡수, 복수 공격 7×4 復	
사고 : 랜덤으로 공격	

대처법

역시 최종 보스인 만큼 어렵다. 가장 성가신 것은 초회 공격력. 복수 공격을 할 차례에 초회 공격력까지 더해지면 장난이 아니다. HP를 가득 채워 놓아도 HP 흡수 공격을 당하면 적만 좋은 일을 시켜주는 꼴이니. 머리를 쓴 편성도 중요하지만 약간의 운도 따라야 한다. 예를 들어 복수 공격을 적이 했는데 아군 한 명에게 집중되는 것이 아니라 골고루 분산된다거나 하는 등의 운이…. 아래의 배치도를 참고로 각자 머리를 굴려 편성해 보자. 로테이션을 해야될 때도 있고, 하지 말아야 할 때도 있으니 그때 그때의 임기응변에도 신경 쓰도록.

나구조스사알을 쓰러뜨리면 마물들의 수호자 미오드를 만날 수 있다. 1000년 동안 잠든 마물들을 자신이 지켜오고 있었다는 미오드는 원래 마물들은 깨어나게 될 운명이었다며, 나그조스사알이 서두르는 바람에 깨어날 시기가 조금 앞당겨졌을 뿐 누구도 이를 막을 수 없다고 한다. 대신 여기까지 온 일행을 높이 사 마물에 대해 몇 가지를 가르쳐준다.

마물들은 애초부터 인간을 괴롭게 할 목적으로 만들어졌으며 인간 개개인이 상대하기에는 너무나 강한 존재였다. 마물에 대항할 수 있는 오직 한 가지의 방법은 인간들이 서로의 힘을 합쳐 협동하는 것. 그러나 과거 7인의 용자들도 일시적으로는 마물을 봉인하는데 성공했지만 마물들을 완전히 없앨 수는 없었다. 1000년 동안 봉인되었던 마물들은 자신들의 육체가 1000년을 버틸 수는 없음을 알고 하나의 항아리에 자신들의 혼을 담아두었는데, 미오드는 그 항아리를 지켜왔던 것이다. 개중의 마물 중에는 그 사이를 못 참고 밖으로 빠져나간 마물들이 있는데, 그 마물들은 완전히 힘을 발휘할 수 없었고 일행에 의해 쓰러진 마물들이 바로 그들이었다. 미오드는 일행에게 그 항아리를 보여주면서… 땅에 떨어뜨린다. 이윽고 깨진 항아리에서 해방된 마물들의 혼은 아크라리드 대륙 곳곳으로 흩어져 나가기 시작하고, 언젠가 때가 되면 다시 부활해 인간들을 괴롭힐 것이라 알려준다. 그때가 언제가 될지는 모르지만, 인간들은 마물에 대항할 수 있는 힘, 즉 서로 협동하고 힘을 모으는 일을 잊지 말라며 미오드는 사라진다. '100년이든 1000년이든 그대들의 피가 끊어지지 않는다면 다시 만날 수 있을 겁니다…'.

해방되는 마물들의 혼

이 무서운 성이 지금, 죽음으로 빠져들고 있습니다. 그 몸체에 진동이 스쳐 지날 때마다 벽이건, 마루건 상관없이 거미잡 같은 금이 무수히 새겨져 갑니다. 더 이상 이곳에 머무를 수는 없습니다. 기병대는 서둘러 온 길을 되돌아가기 시작했습니다. 갑자기 커다란 벽 조각이 일행의 위로 떨어져 내렸습니다. 이런 일이 생기다니요. 모두를 구하자마자 마기사가 홀로 남겨져 버린 게 아니겠습니까. 슬퍼하고 있을 여유가 없습니다. 어쨌거나 한 명이라도 많이 도망쳐야만 하는 상황인 것입니다. 겨우 밖에 도착한 그들이 뒤돌아보자 마성이 마지막 진동을 일으키고 있는 중이었습니다. 사방으로 마물의 혼을 흩뿌리면서, 무너져 사라져갔습니다. 그리고 이것을 마지막으로 끔찍했던 모든 것이 사라진 것입니다. 마치 처음부터 아무 것도 없었다는 듯이.

EPILOGUE

성으로 당당히 돌아온 기병대 일행. 왕과 사람들에게 사정을 설명하고 미오드가 남긴 말을 전한다. 사람들은 언젠가 닥쳐 올 마물들에 의한 위기를 대비해 서로 돕고 아끼는 마음을 잊지 않겠다고 다짐한다. 왕은 기병대의 활약을 높이 치하하여 왕립 기병대의 설립을 허가하고 그 초대단장으로 세라짱 로엔버그를 임명한다. 하지만 일행은 그런 왕의 제안을 사양하고, 이전처럼 곤란해하고 있는 사람들을 돕는 것에 만족하겠다며 자리를 물러 나온다.

메를레인은 아직 울자크와 만날 약속을 지키지 못했다며 어딘가에서 자기를 기다리고 있을 울자크를 찾기 위해 여행을 하겠다며 표표히 떠나간다. 바알 또한 필과 세라짱의 도움을 받지 않고, 자신만의 여행을 하고 싶다며 작별을 고한다. 여행하다가 뜻이 맞는 동료들이 생긴다면 또 다시 기병대를 창설하는 것도 좋을 거라는 바알의 말에 일행은 크게 웃는다. 이제 진짜 엔딩이다.

…이렇게 뭔가 개운치 않는 형태로 평화로운 시대가 흘러갔습니다. 하지만 사람들이 마음을 하나로 합치는 걸 잊지 않는 한, 결코 이 세상에서 희망이 없어질 일은 없을 겁니다. 7개의 돌을 둘러싼 이야기는 이걸로 끝입니다. 모든 사람들의 머리 위에, 천사의 인도가 있기를…,

자, 이걸로 끝이란다. …어머나, 아직도 부족한가 보구나. 하지만 이 책에 써 있는 것은 여기까지란다. 꼭 그 뒤의 이야기가 알고 싶다면 다음에는 네가 직접 이야기를 엮어 가는 게 어떻겠니? 언젠가 너도 모험에 나설 날이 올 것 같니? 그 때에는 모두를 위해 힘을 합치는, 그런 사람이 되어주었으면 기쁘겠구나. 잘 자거라, 좋은 꿈꾸고.

외전 ~알메세라 연대기~

본편인 모르모스의 기병대를 클리어하거나 특정 커맨드를 조작하면 본편을 클리어하지 않아도 '알메세라 연대기'를 플레이할 수 있다. 하지만 시스템적인 이해를 위해 본편을 먼저 클리어하길 추천한다. 커맨드는 다음과 같다.

모르모스의 기병대 타이틀 화면이 표시되는 도중에 L1, R1 버튼을 누르고 이하의 커맨드를 입력한다. '· · · - - - · · ·'. '·'는 △ 버튼을 가볍게 누르는 커맨드이며, '—'는 △ 버튼을 길게 누르는 것을 뜻한다.

알메세라 연대기의 내용은 다음과 같다. 왕국 기병대의 대장이 된 주인공은 동료들을 모아 아크라리드 대륙 곳곳에서 발생하는 마물들을 퇴치하면서 기병대를 존속시켜야 한다. 동료들도 많이 등장하고, 동료들의 가계(家系)에서는 동료들의 후손이 계속해서 동료가 되므로 거의 무한히 게임을 즐길 수 있는 셈이다. 주인공 또한 후계자를 둘 수 있는데, 후계자를 남기지 못하거나 공헌도가 마이너스인 상태에서 1년을 넘기면 자동으로 기병대가 해체되어 게임 오버가 된다. 전투 시스템은 본편과 동일하지만 기병대의 창설, 동료의 모집, 원정 등 많은 분야에서 본편과 다르므로 색다르게 게임을 즐길 수 있다. 리퍼런스를 이용하면 자세한 정보를 얻을 수 있으니 일단 리퍼런스를 한 번 쭉 읽어본 후 게임을 시작하자. 그럼 모두들, 건투를 빌며….

PLAYSTATION2

PS2

기동전사 건담

…1년전쟁 당시의 기체 조작감은 더러웠다…….

분석 : 지옥에서 쫓겨난 에나멜 가토

■ 반다이 ■ ACT ■ 12월 29일 ■ 6800엔

GUNDAM

게임의 흐름은

裏 MS 매뉴얼 Ver.01 – 조작

↑	전진, 2회 입력으로 버니어 대시
←	좌 선회, 2회 입력으로 좌측 버니어 대시
→	우 선회, 2회 입력으로 우측 버니어 대시
↓	후진, 백 스탭
스타트	맵 표시(포즈), 무비나 브리핑의 스킵
셀렉트	걷기 / 달리기로 변경
□	공격
△	무기 교체
○	방어, 결정
×	점프, 취소
L1	좌측 수평이동
R1	우측 수평이동
L2	록 온, 록 오프
R2	+□로 부 병기 공격, +△로 지원요청(카이 용), +○로 지원요청(하야토 용)
L3	카메라 포지션 변경
R3	공격
좌 스틱	카메라 포지션 변경 후 시점 조작
우 스틱	카메라 시점 이동

裏 MS 매뉴얼 Ver.02 – 시스템

스토리 모드	…이 모드에 대해 설명할 필요가 있겠는가…?
스테이지 셀렉트	마음에 드는 스테이지를 선택해 진행. 스토리 모드를 1회라도 클리어했다면 등장
택틱스 모드	지온 공국이나 지구연방군의 2개 세력 중 마음에 드는 쪽을 골라 3개의 미션을 진행하는 것. 스토리 모드 클리어시 등장
레코드	…기록 감상. 자신의 능력을 뼈저리게 만끽할 수 있다
갤러리	MS나 무비 BGM 등의 감상
옵션	키 컨피그나 사운드 조절 등의 자질구레한 것들을 행하는 곳

裏 MS 매뉴얼 Ver.03 – 격투전

공격버튼	빔 사벨 공격. 최고 3회까지 연속공격가능
↑↑+공격버튼	대시 종베기. ↑↑(오래 누름)+공격버튼으로 대시 횡베기
↓↑↑+공격버튼	대시 찌르기
←←or→→+공격버튼	슬라이드 대시 베기
점프 중 ↓↑+공격버튼	활공베기
점프 중 ↑↓+공격버튼	내리꽂기
↑↓+공격버튼	하단 베기
↓↑+공격버튼	베어올리기

※유니트에 따라 공격이 다르니 주의

裏 MS매뉴얼 Ver.04 – 전투에서의 주의사항

1. 기본은 방어 : …당연한 말이다. 방어가 허술하면 진행에 차질이 생기는 것은 불 보듯 뻔한 일. 하지만 너무 방어에만 의존하면 실드에 대미지가 축적되고, 나중에는 실드가 파괴되며 그 이후로는 방어를 할 수 없게되니 점프 중이나 대시 이동 외에는 가급적 공격을 피하도록 하자.

이런 상황만은 피하도록

2. 정면대결은 피해라 : 뭐, 이건 실력이 붙은 플레이어에게는 해당되지 않을지도 모르지만, 아무튼 정면에서 공격해 들어가는 것은 그리 바람직하지 않다. 적이라고 모든 공격을 다 몸으로 받아주는 것이 아니며 일부 싸×지의 경우 방어 후 반격을 해올 수 있기 때문이다. 따라서 적의 사각을 노리는 것이 가장 이상적이라는 것은 당연한 것(전투기는 예외. 이것들은 정면사격을 해야 명중시킬 수 있는 확률이 높다). 몇몇 MS를 제외하

면 대부분 주무장이 오른손에 있어서 왼쪽으로 돌아가면 명중률을 낮출 수 있고, 점프로 등을 잡으면 가볍게 제거할 수 있다.

어느 쪽으로 돌아가도 골치 아픈 적

3. 파괴된 MS 근처에 있지 말 것 : MS의 동력원은 핵 융합로다. 따라서 폭발 시 그 범위 내에 머물러 있다가는 아주 짜릿한 쾌감을 맛볼 수 있으니 폭발 직전의 MS에게서는 어느 정도 물러나도록 하자. 물론 이것은 적, 아군의 구분이 없으니 이용하는 것도 나쁘진 않지만 적도 바보는 아니라서 잘 휘말리지 않는다.

이 때 물러서도록

4. 특수 무장을 잘 활용하도록 : 각 MS마다 특수 무장이 설정되어 있는데 이 특수 무장 중 수평사격(뭐… 제대로 말하자면 자세 잡고 사격 정도랄까?)은 상당히 활용도가 높은 공격이다. 위력도 보통 사격의 배 이상은 되고 탄 수를 따로 소비하기 때문에 자주 쓰고 싶어지지만, 록 온이 통하지 않는데다가 무조건 기체의 정면을 향해 발사하므로 적응에 많은 어려움이 따르는 것이 현실이다. 즉 주어진 조건이 어떤가에 따라서 사용확률이 변동된다고 볼 수 있겠다. 뭐 이런 기술이 쉽게 나간다면 진행하기 쉬워질 테니….

裏 MS 매뉴얼 Ver. 04.5 - 도장 변경

에이스 제군, 그대들에게는 기체의 도장을 변경할 수 있는 특권이 주어져 있다. 기체의 도장을 바꾼다는 건 적에게 자신을 과시할 수 있음은 물론이요, 아군의 사기를 높여주는 효과도 지니고 있지. 도장을 변경할 수 있는 기체가 정해져 있다는 것이 단점이라 할 수 있고 도장도 일정 색으로밖에 못 바꾸지만, 기분 전환이라는 느낌으로 바꾸는 것도 좋을 거라고 본다. 아래 표에 포함된 MS만이 색을 바꿀 수 있으니 참고하도록.

MS명칭	컬러 1	컬러 2	컬러 3	컬러 4
RX-78-2	노멀	애니메이션 틱	프로토 타입	카토키 틱
RGM-79	노멀	화이트 딩고	화이트 딩고	화이트 딩고
MS-06	노멀	근대풍 1	데저트 타입	근대풍 2
MS-07B	노멀	B3 구프	B3 구프	B3 구프

스토리 진행

Stage 01. 건담 대지에 서다!(ガンダム大地に立つ!!)

장소 : 사이드 7(サイド7)
목적 : 적 모빌 슈츠의 격파(敵モビルスーツの撃破)

Briefing

아무로 : 충분할까? 지온의 자쿠는 2기, 이쪽의 무기는… 빔 라이플인가. 하지만 이 무기는 콜로니 내에선 사용할 수 없겠어. 두부 발칸과 빔 사벨로 어떻게든 하는 수밖에. 좋아 기다려라 자쿠놈!!

Battle

현 무장은 빔 사벨과 발칸 뿐. 물론 적 MS도 자쿠Ⅱ 2기뿐이니 그리 어려운 스테이지는 아니니 (더러운) 조작감을 (억지로) 익혀두도록 하자. 아무리 120mm 머신 건은 무시해도 된다고 하지만 맞다보면 대미지가 쌓이니 적당히 막고, 여기서 적의 배후를 잡는 연습을 하는 것도 나쁘지 않을 것이다. 북서쪽에 있는 자쿠를 파괴하면 이벤트 발생. 그 후 덤벼오는 자쿠에게 중금속의 입자로 형성된 칼을 적당히 그어주면 된다. 역시 첫 스테이지답게 어렵진 않으나 은근히 성적이 낮게 나오는 것 때문에 뭔가 걸리는….

이 녀석을 파괴하면

'잘도 진을~!' 이라 외치며 데님이 달려온다

Story

페가서스 급 신형전함 화이트 베이스는 신형 MS를 수납하기 위해 사이드 7으로 향하나 그때 '붉은 혜성' 샤아 아즈너블에게 목격되고 정찰을 위해 진, 데님, 슬렌더를 콜로니 내로 투입한다. 하지만 공적에 눈이 먼 진은 독단으로 공격을 강행하고 이 때 한 소년을 하얀 MS에 탑승하게 하는 결과를 부른다. 그 소년의 이름은 아무로 레이. 훗날 '하얀 놈' 건담과 함께 '연방의 하얀 사신'으로 불리게 되는 인물이다. 아무로는 자쿠를 격파하는데 성공하고 건담을 조작할 수 있다는 이유 하나만으로 화이트 베이스 대에 배속된다. 화이트 베이스는 민간인을 수용한 채 루나 2로 향하지만 그곳의 사령 왓케인은 그들에게 쟈브로로 강하하라는 명령을 내리고, 어쩔 수 없이 쟈브로를 목표로 대기권 돌입을 하기 전에 샤아의 부대와 다시 맞붙게 되는데… 여기서 샤아는 명대사(?) 중 하나인 '연방의 MS는 괴물인가!?(連邦のモビルスーツは化け物か!?)'를 내뱉지만, 머신건이 먹히지 않는다고 홧김에 MS를 걷어차는 성질을 보인다. 결국 화이트 베이스와 떨어진 채 건담은 단독으로 대기권 돌입을 하나 자쿠에게는 대기권 돌입능력이 없어서 샤아는 자신의 부하를 또 잃게된다.

지온병 A : 소령님~ 살려주세요~!! 감속이 안됩니다!! 샤아 소령님!! 살려주세요!!

샤아 : 자쿠에게는 대기권을 돌파하는 능력이 없다. 하지만 적을 길동무 삼는 거다! 개죽음 당하는 것이 아냐.

하지만 이런 걸 개죽음이라고 한다

하지만 샤아와의 격전에 의해 예상 궤도를 한참 벗어난 화이트 베이스 대는 쟈브로에서 엄청나게 떨어진 지온의 세력하에 들어서게 된다.

Stage 02. 전장은 황야(戰場は荒野)

장소 : 그레이트 캐년(グレートキャニオン)
목적 : 화이트 베이스의 호위(ホワイトベースの護衛)

Briefing

브라이트 : 현재 화이트 베이스는 적의 항공부대 공격에 의해 이대로라면 위험하게된다. 그래서 우리는 적 세력이 모이기 전에 전 전력을 투입해서 한번에 반격한다. 류와 하야토는 건탱크로 출격해서 화이트 베이스를 엄호해 줘.

류 : 맡겨둬! 하야토에게는 포격을 맡기겠다.

하야토 : 아, 알겠습니다!!

브라이트 : 또 당연히 적은 항공부대 외에도 화이트 베이스의 진로 상에 지상부대를 배치해 뒀을 거야. 아무로는 건담으로 진로상의 적을 소탕, 카이는 건캐논으로 건담을 지원한다. 알겠나?

아무로 : 해보겠습니다.

카이 : 좋고 자시고도 없잖아요. 하지만 브라이트 씨, 화이트 베이스 밑에서 대포를 쏠 뿐이라고요. 난 그 이상은 안 해요. 우리들은 죽어버리면 상여금도 안나오잖아요!?

브라이트 : 절차는 밟아두겠다. 각 파일럿은 즉시 출격준비! 부탁한다!

Battle

화이트 베이스를 호위하여 골짜기를 벗어나는 것이 이번 스테이지의 목표지만, 화이트 베이스 주변에서 오는 적을 기다리는 것보다는 앞으로 나가서 미리미리 쓸어버리는 것이 더 편하리라 본다. 가장 먼저 조우할 수 있는 적은 마젤라 어택으로 이 녀석의 특징은 포탑부가 분리된다는 것인데 게임 내에서는 직격탄을 맞을 때나 접근시 긴급 탈출을 해서 피하는 괴이함을 보여주나 이펙트 효과가 큰 무기로 가격하면 단박에 잿더미로 만들어줄 수 있다. 마젤라 어택 정도야 밟아도 폭발하니 무시해도 되지만 문제는 도프 무더기. 위력은 별거 없지만 맞다보면 대미지가 축적되고, 이것들을 8기 이상 격추시키지 않으면 가르마 전용 자쿠도 등장하지 않는다. 날아다니는 도프는 빔 라이플로 맞추는 것조차 힘들지만 정면에 위치하고 있으면 알아서 저공비행으로 공격해 오니 이 때 발칸을 긁고 있으면 한 탕 벌일 수 있다. 작전시간 3분이 되면 가르마 전용 도프나 자쿠가 등장하고 이 녀석에게 일정 대미지를 입히게 되면 퇴각 & 샤아 전용 자쿠가 등장한다. 역시 일정 대미지를 입히면 퇴각이지만… 잘 안 맞아서 말이지….

파리들에게는 발칸이 최고였다는…

"연방놈! 떨어져라! 떨어져[連邦め! 落ちろ, 落ちろ!]"라며 뒤로 슬금슬금 물러나는 가르마 자비의 위용

아무리 샤아라도 지상에서는 걷어차지 않으니 안심하도록

Story

지온 항공부대의 공격에서 벗어난 화이트 베이스 대는 마틸다 중위가 이끄는 보급부대와 합류해 보급과 수리를 행할 수 있었다. 그리고 화이트 베이스 대는 정규군에 포함되지 않은 채로 항행하라는 것이 레빌 장군의 지시였다는데… 지금처럼 싸워나간다면 정규군과 다를 바 없다며. 샤아와 합류한 가르마는 화이트 베이스를 치기 위해 공중전함 가우를 동원한다.

가르마 : 샤아, 목마를 발견하면 내게 알려줘. 가우로 처치하겠어!
샤아 : 승리의 영광을 네게!

Stage 03. 가르마 산화하다(ガルマ散る)

장소 : 시애틀(シアトル)
목적 : 적 모빌슈츠의 격파. 적 본대를 화이트 베이스 전방으로 유도(敵本隊をホワイトベース前方に誘導)

Briefing

브라이트 : 이곳을 통과하면 연방군의 세력권 내에 들어가지만 적의 방어라인이 삼엄하군. 화이트 베이스는 이대로 돔 내에 숨어 적 본대에의 공격찬스를 기다린다! 아무로는 건담으로 적 모빌슈츠를 격파하며 이쪽이 공격의 준비를 마칠 때까지 미끼역을 해.
아무로 : 알겠습니다!
브라이트 : 부탁한다. 류, 하야토는 건탱크, 카이는 건캐논으로 대기하다 적 본대에의 공격찬스를 기다리다 일제 공격으로 섬멸한다!
류 : 음, 돼든 안돼든 한 번 해 볼까!
카이 : 그 전에 폭격으로 콰~앙 해버리지 않았음 좋겠는데 말야.

Battle

북서쪽 끝부분과 북동쪽 끝부분에 자쿠가 각각 1기씩 존재하며 이것들을 정리할 때쯤이면 가우가 남서쪽에서 등장하는데 상황이 되면 격추하고 아니면 무시하도록. 이곳에서 가우는 총 3기가 나타나는데 이것들을 일일이 상대하다가는 부스터가 못 견디게 되니 강하부대가 나타났다는 통신이 들어오면 S형 자쿠의 위치를 확인하고 곧장 그곳을 향하도록. 일단 샤아만 처리하면 이벤트 발생 후 가우가 건담의 뒤를 쫓아오게 되는데 이걸 화이트 베이스의 정면까지 유인해야 한다. 다만 화이트 베이스가 위치한 돔까지 직선으로 가 버리면 폭격 때문에 화이트 베이스가 당할 수 있으니 옆으로 선회해서 정면까지 가면 된다(뭐 까도 되지만… 귀찮으니). 그러면 조건 달성으로 종료. 주의할 것은 샤아의 S형, 240mm바주카를 장비하고 있어서 한 방 맞거나 지상에서 연속가드를 하게되면 자세가 흐트러져 추가타를 맞게된다(…이게 대전게임이냐?).

샤아의 S형을 찾아내라!(바주카에 주의)

가르마 자비의 유언 "지온 공국에 영광 있으라~![ジオン共国に栄光あれ~!]"

Story

가르마는 친우라 믿었던 샤아에게 배신당해 목마에 결사의 특공을 걸지만 실패, 생을 마감하게 된다.

샤아 : 가르마! 들린다면 네 출신을 저주해라.
가르마 : 크윽!
샤아 : 네 부친이 잘못한 거야.
가르마 : 샤아! 속였구나, 샤아!! 가우를 목마에 부딪쳐주겠다!! 나도 자비가의 남자다! 개죽음 당하진 않는다! 지온 공국에 영광 있으라~~!!

이게 개죽음이라고 하는 거지…

화이트 베이스 대는 지온군의 방어라인을 돌파하는데 성공, 마틸다 중위의 부대에게 보급을 받는다. 지온 공국의 총수 기렌 자비는 가르마의 장례를 국장으로 치르며 그에 대한 연설을 전 세계로 방송하고….

기렌 : 우리들은 한 명의 영웅을 잃었다. 이것은 패배를 의미하는가? 아니, 시작일 뿐이다! 한줌밖에 되지 않는 엘리트들이 우주로 퍼진 지구연방을 지배한지 50여년, 우주에 사는 우리들이 자유를 요구했다가 몇 번이나 짓밟혔는가!? 새겨둬라! 지온 공국이 내세우는 인류 한사람 한사람의 자유를 위한 싸움을 신이 저버릴 리 없다. 나의 동생이며 제군들이 사랑했던 가르마 자비는 죽었다! 왜냐!
(BAR에서 TV보던)샤아 : …철부지이기 때문이지.
기렌 : 전쟁은 거의 교착상태가 되어있다. 제군들은 이 상황을 당연시하게 받아들이고 있는 게 아닌가! 가르마는 제군들의 형편없는 의식구조를 일깨워주기 위해 죽었다. 싸움은 이제부터다!! 국민들이여 일어나라!! 슬픔을 분노로 바꿔 일어나라 국민이여!! 지온은 제군들의 힘을 필요로 하고 있다! 지~크 지온!!
지온병사 무더기 : 지~크 지온!!(×∞)
(방송을 청취하며)브라이트 : 무슨 소리냐! 자비가의 독재를 꾀하는 남자가 무슨 소리냐!
아무로 : 독재…!

지~크 지온

Stage 04. 지온의 위협(ジオンの脅威)

장소 : 지온 경계기지(ジオン警戒基地)
목적 : 적 기지의 주요시설의 파괴(敵基地の主要施設の破壊). 적 모빌슈츠의 격파

Briefing

브라이트 : 전방의 적 기지를 발견했다. 소규모의 전선기지로 전력적 가치는 떨어지지만 피해갔다가는 발견당 할 수 있지. 다행히 적은 아직 이쪽을 발견하지 못한 것 같다. 화이트 베이스는 현 장소에 고정! 건담, 건캐논, 건탱크로 급습! 섬멸한다!

류 : 오오~ 이쪽에서 쳐들어간다니 별일 다 있군.

하야토 : 언제나 공격받는 처지였으니까요.

아무로 : 요새공략이라면 건탱크를 중심으로 하는 것이 좋겠군요.

류 : 확실히 그렇군. 좋아, 아무로와 카이는 탱크의 지원을 부탁한다. 만약 적의 모빌슈츠가 나온다면 탱크론 무리니까. 브라이트, 이러면 되겠지?

브라이트 : 아아, 맡기겠어.

류 : 좋아, 그럼.

Battle

여태껏 적의 공격을 막아내기만 하다가 적 기지를 치러 가는 스테이지. 기지를 치러간다고 해도 그리 큰 기지는 아니기 때문에(아직 중반부이기 때문에) MS의 수는 그리 많지 않으며, 그 MS마저도 자쿠 I 이라 두 세 대 치다보면 알아서 골로 가 버린다. 타겟은 당연히 대공포와 기지 시설로 이번 스테이지에서는 빔 라이플보다는 이펙트가 큰 하이퍼 해머나 하이퍼 바주카 등을 장착하고 나가는 것이 바람직할 것이다. 특히 비중에서 마젤라 어택이 태반을 차지하기 때문에 진행이 어렵진 않으나, 이건 어디까지나 이벤트 전까지의 얘기고… 대형 캡슐이 낙하한다는 통신이 들어온 후 구프와 자쿠Ⅱ 2기가 등장한다. 역시 강적은 구프로 히트 사벨의 위력은 말로 형용하기 어려울 정도라 상당히 숙련된 실력이 아니라면 격투전을 벌이기 어려울 것이다. 일단 지원사격으로 플레이어를 방해하는 자쿠 2기부터 처리한 후 중·근거리에서 공격하자(에이스 급 파일럿들은 원거리 사격을 명중시키기 힘들다).

후방 기지라서인지 자쿠 I 들이 간간이 보인다만… 솔직히 별 거 없다

다가오는 구프의 공포. 역시 "자쿠와는 다르다. 자쿠와는!!ザクとは違うんだよ, ザクとは!!"

Story

지구연방군의 대 반격작전인 오뎃사 작전에 참가하게 된 화이트 베이스 대는 쟈브로로의 항로를 바꿔 유럽으로 향한다. 브라이트는 아무로의 독단적인 행동이 너무 잦음에 골치를 썩고 있는 듯. 하지만 미라이와의 대화를 듣게 된 아무로가 건담으로 무단출격을 해 버리고… 아무로는 혼자 기지를 습격하기로 결심한다.

Stage 05. 모래의 십자가(砂の十字架)

장소 : 지온 채굴기지(ジオン採掘基地)
목적 : 적 기지의 주요시설의 파괴. 적 모빌슈츠의 격파

Briefing

아무로 : 이쪽의 메인 무기는 화이트 베이스에서 가지고 나온 빔 라이플… 좋아, 에너지는 충분해. 큰 기지인 만큼 방어전력도 충실하군. 일단 주요시설로 커다란 시설을 설정, 이것만 파괴한다면 기지기능은 정지할 거야. 특별히 주의해야 할 것은 메가입자포 정도일까…? 좋아, 해보이겠어!

Battle

무단으로 출격한 아무로 혼자 기지를 강습하는 것이 이번 스테이지의 과제. 일단 기지 외곽에 설치된 메가 입자포를 파괴하자. 그리고 메가 입자포에 빔 라이플 날리기 아깝다고 다가가면 들어가버리니(…) 탄 아끼려고 쇼하지 말고 그냥 쏴버리도록. 메가 입자포를 파괴했다면 타겟으로 판명된 건물들을 파괴할 차례지만, 주위에 자쿠가 몇 대 있을 터니 나중을 위해 처분하자. 타겟을 전멸시키면 앗잠 등장과 함께 마 구베(…시오자와 카네토 님의 목소리가 아닌 마 쿠베는 더 이상 마 쿠베라 할 수 없다)가 나타나는데… 앗잠 자체는 뭐 이렇다 할 게 없다지만 앗잠 리더에 의한 경직이 알게 모르게 짜증을 유발하니 앗잠 리더 유니트를 투하했다면 파괴하자. 앗잠은 받침대(?) 4개만 파괴하면 알아서 추락하고 이번 스테이지도 종료된다. 상당히 쉬운 시나리오라 할 수 있기 때문에 진행에 차질도 없을 듯.

메가 입자포는 정말로 별 거 없었다

앗잠 등장. 그리고 마 구베의 컷 인 데모

앗잠 리더는 위협적이라 할 수 있을지도…

이 놈도 올라탈 수 있다!!

Story

자신의 능력을 브라이트에게 증명하기 위해 기지를 강습한 아무로의 생각과 달리 이 일로 인해 지온군의 경계는 더욱 삼엄해지게 되었다. 그러던 중 근처의 한 마을에서 아무로는 앞으로 여러 가지를 배우게 될 람바 랄과 만나게 된다. 도중에 그를 찾아 나선 프라우가 적에게 발견되나 람바 랄은 그 둘을 보내주고, 근처에 있을만한 전함이라면 목마 뿐이라 판단. 뒤를 쫓게 한다.

Stage 06. 람바 랄, 특공!(ランバ・ラル, 特攻!)

장소 : 서아시아 사막지대(西アジア 砂漠地帯)
목적 : 적 모빌슈츠의 격파. 갤롭의 파괴(ギャロップの破壊). 화이트 베이스의 호위

Briefing

아무로 : 젠장, 프라우 보를 쫓아왔군! 적은 분명 그 사람이 틀림없어. 갤롭이라는 육상함과 신형 모빌슈츠 구프인가! 캐논과 탱크론 구프를 막아낼 수 없어! 갤롭을 돌파해서 어떻게든 구프를 막아내야 해! 화이트 베이스를 공격하게 할까보냐!

Battle

시작하자마자 옆에 갤롭이 보이는 것이 특징이라 할 수 있고, 일단 몇 대 치고 화이트 베이스로 향할 수 있기도 하다는 것이 이번 스테이지다. 일단 갤롭의 주포와 옆에 붙어있는 장식물(미사일 런처라고 하던가 뭐라고 하던가지만… 쓰질 않으니. 게다가 이 녀석 카고는 어디다 팔아먹고 왔는지 원)을 파괴하고 곧장 화이트 베이스로 향하도록. 아마도 구프와의 혈투가 벌어지고 있을 테니 지원사격을 좀 해주자. 그러면 구프가 이쪽을 향하게 된다. 가급적 접근해서 명중시킨 후 공격해 가자. 구프를 처리하였다면 남은 건 마젤라 어택의 포탑부 몇 기와 자쿠 3기뿐일 터이나 이 중 2기는 마젤라 톱 포를 장비하고 있어 불쾌함을 더해준다. 이

일단 주포부터 부순 후 화이트 베이스가 있는 곳으로 향하자

PLAYSTATION2

것들을 제거했다면 남은 게 갤롭 하나 뿐이겠지만… 무슨 지상 전함이 MS보다 빠른지…, 뒤에서 좇아가다가는 가까이 가기도 전에 오버 히트가 뜨고도 남아돈다. 하지만 아무리 잘나신 갤롭이라 해도 북쪽에서 서쪽 외곽으로 포물선을 그리는 형상의 이동루트를 취하고 있어서 반전지점만 알게되면 잡는데 문제는 없을 것이다. …라지만 아무리 그래도 전함은 전함이라 맷집이 제법 있어서 수평 사격을 5~6발정도 꽂아줘야 간신히 기능정지를 만들 수 있다. 발악해서 이 녀석만 잡으면 종료.

누누히 말하지만 자쿠와는 다르다. 자쿠와는. 주의!

무슨 전함이 이렇게 이동속도가 빠르나 이거야…

Story

건담을 무단으로 출격시킨 아무로는 독방에 들어가고… 그러던 중 MS전에서 건담에게 대패한 람바 랄 대는 화이트 베이스에 잠입, 백병전을 감행한다. 백병전 도중 람바 랄은 세이라와 마주치게 되고….

…람바 랄 선생도 젊었을 때는 저랬다는 말인가…?

랄: 다… 당신은 아르테시아 님입니까? 틀림없어! 아르테시아님이 틀림없어!! 저를 잊으셨습니까? 당신의 부친, 지온 다이쿤과 혁명에 참가한 짐바 랄의 자식인 람바 랄입니다!!
세이라: 아르테시아라는 걸 알면서 왜 총을 겨누는 거냐?
랄: 하, 하지만… 이런 군함에….

그 때 류 호세이가 세이라를 구하기 위해 람바 랄에게 총을 난사하며 뛰어오고 서로 중상을 입게된다. 작전이 실패로 돌아가자 람바 랄은 수류탄을 딴 채 투신, 건담의 손안에서 폭사한다.

…이 모노아이 가동구조를 보고 모를 인간 있나?

랄 : 크, 크크크… 또 모빌슈츠의… 건담의… 애송이냐…! 봐둬라! 싸움에서 패한다는 건 이런 것이다!!

이 일로 류도 중상을 입게되고… 마틸다는 신병기인 코어 부스터를 전해준다. 하지만 화이트 베이스로 향하는 3개의 그림자가 있었으니….

Stage 07. 애전사(哀戰士)

장소: 서아시아 산림
목적 : 적 모빌슈츠의 격파, 화이트 베이스의 호위

Briefing

브라이트 : 미확인 적기가 고속으로 접근중이다! 화이트 베이스 및 미데이는 작업중이라 움직일 수 없다. 하야토는 탱크, 카이는 캐논으로 발진! 화이트 베이스 및 미데아의 방위를! 아무로의 건담은 전방으로 나가서 요격해라! 상황에 따라 세이라도 신형으로 출격시켜라!!

Battle

루움 전역에서 레빌이 탄 탈출정을 생포한 것 때문에 유명해졌다…라고 볼 수 있을지도 알 수 없는 검은 삼연성을 상대하게 되는 게 이번 스테이지이다. 초반에는 화이트 베이스의 앞뒤쪽에서 돔이 나타나는데 이것들은 건담보다 전함이 공격 우선 순위니 맘에 드는 놈을 골라잡아(…라고 해 봐야 돔이 다 똑같이 생겨먹은 거 아닌가?) 공격하도록 하자. 몇 대 치다보면 이벤트 발생.

이 사고 이후 동형의 모노아이를 지닌 MS가 또 운송기에 치이고 말았으니… 그 MS를 가리켜 잇시마라 한다

이후 JSA를 걸어온다…라고 해야 할 상황이지만 말이 시간차 삼위일체 공격인 정도를 지나쳐서 아예 제각각 딴 방향에서 지 멋대로 공격을 걸어오는데 이게 무슨 SRW α도 아니고…. 어쨌든 연속공격이 아니어서 틈이 제법 있으니 반격할 여유는 주어진다고 볼 수 있겠다. 하지만 이곳 역시 숲이라서 빔이 수풀에 가로막히는 괴현상이 발생하니 문제가 없다고 할 수도 없고, 결국 방방 뛰어다니는 추태를 보여야 한다. 이 돔들은 자이언트 바주에 주의해 상대하면 그리 어렵진 않을 것이나 맷집은 지금까지 싸워 온 타 MS들과 그 품격과 위엄을 달리하니 탄창 두어 정은 교체하게 될지도…(호버 주행이라 노리기도 그리 쉽지는 않다). 그 다음 근처에 있는 자쿠들을 정리하면 클리어 할 수 있다.

JSA의 정체는 틀림빵…

Story

마틸다 중위의 희생 덕에 화이트 베이스 대는 검은 삼연성을 격파할 수 있었지만, 비극은 그걸로 끝나지 않았다. 람바 랄의 원수를 갚기 위해 건담을 공격해 온 하몬을 저지하기 위해 류 호세이가 중상의 몸을 이끌고 출격, 마젤라 톱에 특공을 건다. 오뎃사 작전은 연방의 승리로 끝나고 막대한 희생을 치른 화이트 베이스 대는 벨파스트 기지에 도달하지만, 그곳에서 샤아의 수중함대와 전투가 벌어지게 된다.

Stage 08. 대서양, 피에 물들고(大西洋, 血に染めて)

장소: 벨파스트 기지(ベルファスト基地)
목적 : 적 모빌슈츠의 격파, 우주선 도크의 방위(宇宙船ドックの防衛)

Briefing

브라이트 : 적은 수중함대와 수륙양용 모빌슈츠 부대, 기지의 부대가 응전하고 있지만 우리들에게도 출격 요청이 들어왔다. 건담, 캐논은 상륙한 적 MS를 요격….
세이라 : 브라이트 씨, 카이는 함을 내린 채 돌아오지 않았어요.
브라이트 : 제 멋대로 행동하다니…! 기다릴 여유는 없어! 캐논은 하야토에게 맡기고 세이라는 공중에서 엄호를. 도크에 적을 접근시키지 마!!
하야토 : 아, 알겠습니다!
세이라 : 해보겠습니다.
브라이트 : 탱크는 수리 완료 후 죠브나 오브레로 출격시켜!
하야토 : 카이 씨는 안돌아올까요?
브라이트 : 없는 놈 얘긴 하지 마! 출격 준비가 끝나는대로 도크의 해치를 개방해라!

Battle

벨파스트 기지에서 수리 & 보급을 행하고 있는 화이트 베이스를 노리고 나타나는 수륙양용 MS를 격파하는 것이 이 스테이지의 임무라 할 수 있다. 시가지에 피해가 가지 않도록 하라고 하긴 하는데 전투 중 그딴 것에 신경쓸 여유란 존재하지 않으며 이번 MS들은 내구와 흐트러짐이 적어 이펙트가 강한 무기, 즉 하이퍼 해머를 들고 나가는 것이 가장 진행하기 수월해질 것이다(물론 사정거리에 익숙해질 필요가 있지만). 곡그는 상륙해 화이트 베이스를 공격하는 것이 목적인지 건담 따위는 안중에도 없다는 듯한 태도를 보이니 그 글러먹은 생각구조를 혁신시켜 줄 필요가 있다. 다만 정면에서 공격해 들어가다가는 메가입자포

요즘 곡그들은 싹수가 누래서 해머를 받으라고 해도

의 후끈한 중금속의 짜릿함을 느껴볼 수도 있을지 모르니 조금은 주의해 주자. 전 3기의 곡그를 처분하면 카이 귀환 이벤트 후 즈고크 3기가 등장하는데…. 시작하자마자 바로 앞에서 빔 포를 쏴오므로 일단 방어를 취하고 있는 게 좋다. 이것들은 상당히 공격적인 태도를 보이므로 각별히 주의해가며 등짝을 노리도록(그럼 뭐하러 주의할 필요가 있는데?).

쳐내버리는 글러먹음을 보인다(…사실 맞은 거지만)

시작하자마자 이런 상황은 좀 그렇다

Story

벨파스트 기지를 출발한 화이트 베이스 대는 긴 여정 끝에 연방군 거점인 쟈브로에 도착한다. 하지만 아직 싸움이 끝난 건 아니었다… 지온군이 쟈브로에 침투해 온 것이었다.

Stage 09. 쟈브로에 지다!(ジャブローに散る!)

장소 : 쟈브로(ジャブロー)
목적 : 적 모빌슈츠의 격파

Briefing

브라이트 : 건캐논이 새로 한 대 더 지급되었고 이미 가동 가능한 상태이다. 하야토와 카이는 건캐논으로 출격해서 B블럭의 승강해치를 사수, 강하한 적의 내부침입을 저지하라!
하야토 & 카이 : 알겠습니다!!
브라이트 : 아무로는 건담으로 출격해서 내부에 침입해 있는 적 특수부대를 요격. 적을 우주선 도크에 들여보내지 마라! 기지 수비대의 양산형 모빌슈츠 GM도 출격해있지만 MS전에 있어선 우리 쪽이 실적이 높다. 될 수 있는 한 보조를 해 줘라.
아무로 : 알겠습니다!
브라이트 : 준비가 끝나는대로 바로 출격할 것. 프라우와 미라이는 작전본부로부터의 지령이 들어오는 알리도록!
프라우 & 미라이 : 알겠습니다!

Battle

드디어!! …라기 보다는 벌써 마지막 시나리오를 맞이하게 된다. 그만큼 적의 공격도 강렬해지는 것은 당연하겠지만 어쩔 수 있는가? 이것이 건담을 조작하는 자의 숙명이라는 것이라 할 수 있다. 첫 번째 에리어에서는 자쿠Ⅱ 4기와 악가이 1기가 등장하는데 여기서는 체력을 상당히 아껴둘 필요가 있으니 뒤에서 느긋하게 하야토와 카이가 설치는 걸 감상하다 지원사격이나 해주는 정도로 만족하자. 물론 머신 건 정도 우습게 피할 수 있을 정도로 뉴타입 능력에 각성해 있다면 마음껏 나가서 설쳐주시도록(그리고 99년 10월에도 이야기했지만 지온 공국을 위해 입대서를 제출해주시기 바란다). 주의할 것은 악가이, 생긴 건 상당히 구리틱한 녀석이 오른팔에 메가입자포를 장착하고 있어서 위력만은 무시할 수 있는 게 아니다. 하지만 구성 파츠 중에 자쿠의 것과 호환되는 것이 많아서 생산성이 높은 MS답게 방어력은 별 거 없으니 차라리 먼저 처리하는 편이 좋을 것이다.

저 구멍에서 들어오는 건데… 설마 하는 마음에 가 봤지만 역시 막혀 있었다

초기 에리어를 종료하면 2번째 극장판 엔딩곡 '애전사(哀戰士)'가 BGM으로 깔리며 두 번째 에리어를 진행하게 된다. 이곳에서는 자쿠Ⅱ 2기와 악가이 2기가 종류별로 한조씩 북쪽과 남쪽에 등장하며 이것들을 처리하면 북쪽에서 즈고크 S형과 자쿠Ⅱ가 등장한다. 당연히 지휘관용을 타고 있는 건 샤아, 또다시 피터지는 싸움을 벌여야 하는데 여기서 필요 이상의 대미지를 입게 되면 나중이 골아파지니 주의해서 전투에 임하도록. 만약 GM이 살아있다면 대의를 위해 총알받이로 쓰는 것도 나쁘진 않다. 역시 샤아에게 일정 이상의 대미지를 입혔다면 이벤트 발생.

흰 대갈 수난시대

샤아를 좇아 이상야리꾸리한 동굴을 나아가는 것이 3번째 에리어. 여기에 있는 적들…이라기 보다는 시간 끌기용 총알받이로밖에 보이지 않는다. 탄막이는 악가이 1기에 자쿠Ⅱ 3기. 수평사격을 이용해 처리하도록 하자. 그리고 샤아 근처까지 가면 이벤트

이런 짓을 하면 오버히트는 가볍게 띄울 수 있다

그리고 보스전…이라 할 수 있을지 모르겠으나 죽크를 상대하게 된다. 이놈은 왼쪽으로 돌아가든 오른쪽으로 돌아가든 똑같은 상황에 처하니 별 차이는 없고, 가까이 갈수록 명중률이 높아지기 때문에 원거리 전을 벌일 수밖에 없게 된다. 이걸 노리는 건 아니지만 방법이 이거밖에 없다고 느껴지니 어쩔 수 있겠는가? 일단 한 방 질러넣고 사이드 대시로 피할 때 하나 더 날려주면 맞게 되니 이 방법을 노리는 것도 좋고, 각자의 오리지널 공략법을 만드는 것도 좋을 것이다. 참고로 이 놈의 메가입자포는 5~6발 이상 방어하면 실드가 박살나니 주의하도록.

이놈 정말 죽같이 노는구만(…ZOCK라고)

덩치도 커다란게 죽같이 쪼잔하구만(그러니까 ZOCK라니까…)

Story

브라이트 : 우리들 화이트 베이스 대에게 미끼 전문이 되라는 겁니까?
세이라 : 헛!
샤아 : 아아.
세이라 : 그 상냥하던 캐스벌 오빠가….
슬렉거 : 여기 책임자는 누구지? 슬렉거 로우 중위다. 오늘부로 여기 배속되게 되었다. (옆에서 묵묵히 종이비행기를 접고 있는 카이를 지나치며)나도 꽤 운이 트였군. 이런 아름다운 아가씨와 함께라니 말야.
미라이 : 미라이 야시마입니다.
슬렉거 : 잘 부탁해!
미라이 : 흥!

지온의 쟈브로 침투작전은 실패로 끝나고 연방군 제 13 독립함대 화이트 베이스 대는 우주로 날아오른다. 이들의 싸움은 아직 끝난 게 아니었다. …라고 하지만 이 게임에서의 시나리오는 이걸로 끝이다.

택틱스 모드 가이드

지온 공국군 MISSION

Mission 1. 운송중계기지 강습

북쪽에 위치한 운송중계기지를 강습, 타겟을 파괴하는 것이 목표. 기지까지의 거리가 제법 있으니 시간을 소비하지 않기 위해 버니어 대시나 점프 등으로 전진하자. 대공포 7문과 격납고 3개의 타겟을 제거하면 종료되는 좀 간단한 미션이지만 처음 조우할 수 있는 GM은 냅두면 GR하니 파괴하도록. 타겟을 파괴하기 전에 초기 배치 MS 3기를 격파하면 기지 동쪽에서 증원으로 GM 2기, GM SPⅡ 1기, 육전형 건담 1기가 등장한다. 이번 미션을 진행하는 MS와 플레이어의 능력에 따라 전멸을 노리는 것도 나쁘진 않으나 시간적 소비가 심하니 주의. 덤으로 61식 전차는 밟고 있어도 파괴할 수 있다.

대공포도 부수고…

비닐하우스도 작살내고…

먼저 이 흰 대갈을 고철로 만드는 것이 중요

Mission 2. 시간끌기

시간끌기 역할이라며 적을 전멸시키라는 이상한 미션. 처음에는 서쪽에서 GM 2기와 남쪽에서 건캐논 1기가 등장하니 일단 귀찮은 흰 대갈부터 처리해부는 것이 좋다. 뭐 GM의 빔 스프레이 건은 위력도 별거 없어서 무시해도 되지만, 이것들이 건캐논 등의 화력이 좋은 유니트와 합동으로 공격해오면 상당히 골치아퍼진다. 건캐논까지 제거하면 북쪽 중앙에서 육전형 건담 1기, 건캐논 1~2기가 증원되며 플레이어의 계급에 따라서 건담이 등장하는데… 뭐 캠퍼로 진행하면 알렉스가 나오기도 하지만…. 나오는 적만 처리하면 되니 간단명료하긴 한데… 건물 등의 지형적 문제 때문에 이동에 지장이 생긴다는 것이 문제랄까?

지형이 상당히 엘레강트하다고 볼 수 있을지도 모를 것이다

다만 계급이 소령 이상이 되면 '허연 놈'이 나오고…

Mission 3. 가우 호위

가우가 등장하기 전에 연방의 MS를 격파하는 것이 이번 미션의 과제. 마지막 미션답게 적의 증원도 상당하고 화력이 좋은 녀석들이 많이 등장하는데다가 귀찮은 날파리인 코어 부스터까지 등장해 진행을 방해한다. 덕분에 이번 미션에서는 방어와 상당히 친숙해질 수 있을 듯. 동쪽에서 등장하는 GM 2기와 육전형 건담 1기를 파괴하거나 일정 시간이 지나면 증원으로 서쪽에서 건캐논 2기가 등장하고 정확히 어느 쪽에서 나타나는지 알 수 없지만 코어 부스터까지 날아온다. 앞에서 코어 부스터가 귀찮다고 했는데 이제 그 이유를 알 수 있게 될 것이다.

이 놈도 빔 병기를 탑재해서 맞으면 어쨌든 자세가 흐트러지고 이럴 때 캐논포라도 맞게 되면 아주 짜릿한 느낌을 받을 수 있다. 당연히 코어 부스터는 공격력이 그리 좋지 않으나 떨구기도 어렵기 때문에 몇 번 왔다 갔다하는 걸 보고 있으면 알게 모르게 짜증이 날 것이다. 그나마 빔 병기를 탑재한 MS(…라고 해 봐야 다 수륙양용이군)나 바주카를 장비한 MS(…역시 자쿠Ⅱ S형과 돔뿐)로 떨굴 기회가 간간히 주어지니 이 때를 놓치지 말도록. 이번 미션에는 알렉스와 블루가 등장하니 상대할 때 주의하도록(특히 邪道의 건담은 말이지…).

저 날파리께서 사람 맛 좀 보내주신다. 기회가 되면 떨궈버리도록

역시 연방쪽 플레이 상황에 따라 블루마저 등장현재 미노프스키 농도가 짙기 때문에 화상이 나쁘다)

MS－05 자쿠Ⅰ

배치 MS

지온의 첫 실전형 MS. 자쿠Ⅱ의 개발 이후에는 보급부대 등의 후방지원 MS로 운용된다. 하이퍼 해머를 맞고 날아가는 가멤 덕분에 무시당하는 기체. 등장작품

근접병기	히트 호크
주병기	120mm머신 건
부병기	크래커
특수 병기	핸드 그리네이드

MS－06J 자쿠Ⅱ

『기동전사 건담』.

지온의 MS 중 가장 많은 배리에이션을 자랑하는 기체. 지온의 수많은 에이스 파일럿들은 다 이 기체로 인해 생겨났다 해도 과언이 아니다. 등장작품 『기동전사 건담』등.

근접병기	히트 호크
주병기	120mm머신 건
부병기	크래커
특수 병기	3연장 미사일 포드

MS－06S 자쿠Ⅱ(샤아 전용기)

지휘관용 기체인 S형을 샤아가 자신에 맞게 튜닝한 기체. '보통 자쿠의 3배의 스피드를 낸다'는 말은 샤아가 그만큼 이 기체를 잘 다뤘다는 뜻이다. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	히트 호크
주병기	240mm바주카
부병기	크래커
특수 병기	수평사격

MS-06FS 자쿠II (가르마 전용기)

나중에 생겨난 가르마 전용기. 역시 도프는 좀 그런지 자쿠를 준 것까진 좋은데… 왜 자쿠 색이 변색이난 말이다!! 등장작품(게임) 『기동전사 건담 기렌의 야망 ~지온의 계보~』.

근접병기	히트 호크
주병기	마젤라 톱 포
부병기	4연장 40mm발칸
특수병기	수평사격

MS-07B 구프

대 MS전을 상정해 개발된 지상전용 기체로 자쿠의 후계기라 할 수 있다. 람바랄 선생의 '자쿠와는 다르다, 자쿠와는!!' 이란 명언을 떠올리게 해 주는 기체. 여담이지만 히트 사벨은 한 번 쓰고 버리는 것. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	히트 사벨
주병기	5연장 75mm머신 건
부병기	히트 로드
특수병기	히트 로드

MS-09 돔

중량형 기체지만 호버 주행에 의해 기동성이 높다. 제트 스트림 어택을 걸다 연방 수송기에 치인 최초의 MS. 등장작품 『기동전사 건담』등.

근접병기	히트 사벨
주병기	자이언트 바주
부병기	확산 빔 포
특수병기	수평사격

MS-18E 캠퍼

지온의 최후 양산기. 스러스터의 수를 늘려 기동성을 향상시킨 강습형 MS지만 연료 소비가 막심하다는 문제가 있다. 전무기가 실탄병기라는 것도 특징 중 하나. 아무리 생각해도 '캠퍼'라고 읽는 게 잘못된 거 같은데…. 등장작품 『기동전사 건담 0080 ~주머니속의 전쟁~』.

근접병기	빔 사벨
주병기	전용 샷 건
부병기	두부 발칸
특수병기	체인 마인

MSM-03 곡그

수륙양용에 고수압에도 견딜 수 있는 중장갑 기체. 지온 처음의 메가입자포를 장비한 MS. 하이퍼 해머를 받아내는 쇼를 보여 ×견 훈련을 방불케 해 주었다. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	크로
주병기	복부 메가입자포
부병기	복부 2연장 미사일
특수병기	고출력사격

MSM-04 악가이

연방군 거점인 쟈브로 침투계획에 의해 생겨난 MS. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	크로
주병기	오른팔 메가입자포
부병기	두부 발칸
특수병기	왼팔 6연장 미사일

MSM-03C 하이곡그

이름에서 알 수 있듯이 고그의 전면 개수형 MS로 항행 형태의 변형과 제트팩 장비에 의해 수중속도와 항행거리를 향상시켰다. 등장작품 『기동전사 건담 0080 ~주머니속의 전쟁』.

근접병기	크로
주병기	양 팔 빔 캐논
부병기	흉부 4연장 미사일
특수병기	수평사격

MSM-07 즈고크

육상에서의 운동성이 향상된 수륙양용 MS. 완부에 격투용 크로와 메가입자포를 장비하였고, 기체 밸런스도 우수하다… 라는 건 어디까지나 데이터 상의 얘기고 좀 느리다는 게 문제. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	크로
주병기	양 팔 메가입자포
부병기	두부 6연장 미사일
특수병기	수평사격

MSM-07S 즈고크(샤아 전용기)

지휘관기에서 기동성을 강화한 샤아 아즈너블 전용기로 쟈브로에서 GM을 상대로 강렬한 보디블로를 선사하였다. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	크로
주병기	양 팔 메가입자포
부병기	두부 6연장 미사일
특수병기	수평사격

MSM-10 죽크

수륙양용 MS… 라기보다는 MA에 가까운 기체로 고화력이지만 중량이 예술이라 지상 이동속도는 거의 엉망. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	없음
주병기	어깨 메가입자포 8문
부병기	두부 포논 메이저 포
특수병기	일제 사격

지구연방군 MISSION

Mission 1. 운송중계기지 방위

기지 시설을 방위한다기보다는 진격해오는 적을 요격하는 것으로 판단하는 게 정상. 처음에는 남쪽에서 자쿠Ⅱ 3기가 진격해 오니 올 때까지 기다리지 말고 가서 응전해 주도록. 다만 교전지역이 숲이라 사격 병기의 명중률이 처참할 정도로 떨어지기 때문에 원거리 사격보다 지근거리 사격 or 접근전이 유효하다. 이것들을 격파하면 기지 북동쪽에서 자쿠Ⅱ 2기와 구프가 증원되니 재빨리 이동해야 할 것이다(…아무리 그래도 61식 전차들에게 MS와 싸우라고 하는 게 말이 되겠는가?). 이 중 구프는 어중간한 능력의 접근전 실력으로 엉겨붙을만한 상대가 아니니 주의하고, 처리 후에는 남쪽에서 북상해오는 수륙양용 MS들을 처리하러 가자. 단 시간 등의 요소에 따라 즈고크가 나올 것인가, 하이곡그가 추가될 것인가가 결정된다. 이 MS들은 빔 병기를 장착하고 있기 때문에 화력이 막강하며 방어력도 보통 이상이다.

숲에서 설칠 때에는 공중사격을 이용하도록(물론 그에 상응해서 피탄률도 상승하지만)

즈고크나 하이곡그는 공격력이 막강하니 주의. 특히 하이곡그는 유도 미사일까지 보유하고 있어서 상대하기 더 난해할 듯

지온으로 할 때는 흰 대갈이더니 연방으로 하니 건탱크 따위가 지원부대란 말인가…

Mission 2. 지온 기습부대 요격

캠퍼와 싸울 때는 체인 마인에 주의하도록

…요격이라 써있는 부분은 일본 한자로는 영격(迎擊)이긴 한데 이 나라에서는 그다지 쓰이지 않으며 뜻은 같으니 그냥 바꿨다. 그건 그냥 넘어가기로 하고…. 같은 맵이긴 한데 이 부분은 내용이 다른 것을 보면 어느 쪽이 진실인지는 알 수 없게 되는데…. 이것이 전쟁이란 말인가…. 지온쪽으로 진행할 때와 별 차이는 없겠지만 연방쪽 역시 상대하기 버거운 녀석들인 돔이 출현하므로 체력관리에 주의를 기해야 할 것이다. 돔은 서쪽 부근에서 무더기로 나타나는데 무턱대고 공격하다가는 자이언트 바주를 맞게되니 한 놈씩 집중공격해서 처리하자. 당연한 얘기지만 플레이어가 알렉스를 입수했다면 캠퍼가 등장하게 된다.

특히 NPC로 존재하는 건탱크가 공격 우선 순위가 되니 그것을 잘 이용해 싸우도록.

Mission 3. 운송물자 파괴

이번 미션의 목적은 가우를 파괴하는 것…인데 건탱크 같은 고물덩이로 하면 가우 때려잡는 것 이전에 MS전에서도 고전을 면치 못하게 된다(믿을 건 겨우 캐논 포뿐…). 그건 건탱크의 사정이고 어쨌든 임무를 수행해야 하니 동쪽에서 접근중인 자쿠Ⅱ 3기를 파괴하고 반대편에서 증원으로 나오는 자쿠Ⅱ 2기와 구프를 처리하러 가자. 아마 자쿠를 파괴하고 갈 때면 적들이 건탱크를 둘러싸고 노는 중일 것이니 뒤통수를 노리기 쉽게 되리라 본다. 여기까지는 피해 없이 진행할 수 있지만 이후로는 도프가 한 바가지 나와서 깔짝대기 때문에 진행이 불편해진다. 뭐 이거야 코어 부스터가 상대해 주지만…. 문제는 이것들이 나올 때면 돔이 설치기 시작한다는 것을 의미하며, 캠퍼 역시 등장하게 된다는 것. 작전시간이 약 5분을 넘어가게 되면 북동쪽 끝에서 가우가 도프의 호위 하에 출현하는데…. 건담의 빔 라이플 정도면 지상에서도 가우를 떨구는 것이 가능하지만 그렇지 아니한 MS들로는 올라타서 공격하는 방법밖에 없다(사실 이쪽이 훨씬 더 편하다). 가우와의 위치를 잘 파악하면 건탱크로도 올라갈 수 있다. 그리고 관제부를 향해 공격을 적당히 가하면 파괴할 수 있지만, 플레이어의 기체 사양이 상급이라면 잔존한 MS들을 전부 격파해야 할 것이다. 여러 모로 제법 짜릿한 미션.

돔의 메인 카메라 구동부는 아무리 봐도 적응이 안된단 말이다!!

건캐논으로 올라갔으면 그냥 까면 된다!!

EXAM 시스템의 용도를 알 수 없는 MS

VS BLUE

블루 디스티니, 그것도 하필이면 1호기와의 모의전. 플레이어의 기체가 건탱크가 아닌 한 상대하기 별로 어렵진 않을 것이다. 다만 정면에서 돌격하다가는 미사일을 뒤집어 쓸 수 있으니 정면에 위치하는 것만은 피하도록. 또 접근전 능력이 제법 있으니 실력이 안 된다면 중거리전을 노리자. 이번 모의전에서 승리하면 블루를 운용할 수 있게 된다.

연방의 기술사관은 괴물인가!?

VS NT－1

기술사관 출신의 테스트 파일럿인 크리스가 조작하는 NT-1과의 모의전…인데 말이 기술사관이지 이 반응속도는 뭐냔 말이다…. 이 정도면 에이스 수준인데…(중거리 이상에서의 사격무기는 거의 맞질 않는다).

참고로 이 녀석의 빔 라이플을 GM이 맞게되면 체력이 한 방에 1/4씩 나가며 실드 역시 4~5방 정도면 가볍게 박살난다. 플레이어의 조작 숙련도를 요구하는 모의전이랄까? 역시 승리시 NT-1을 운용할 수 있게됨과 동시에 적으로 캠퍼가 등장하게 되는 사태를 초래하게 된다.

배치 MS

RGM – 79 GM

통칭 '흰 대갈'로 건담의 실전 양산기. 하지만 성능은 그 반의 반도 못 미치기 때문에 쪽수로 밀어야 한다는 점이 문제. 등장작품 『기동전사 건담』등.

근접병기	빔 사벨
주병기	빔 스프레이 건
부병기	두부 발칸
특수 병기	수평사격

RGM – 79SP GM 스나이퍼 커스텀 II

에이스 파일럿에게 수여되는 커스터마이즈 기체로 센서의 정밀도를 높여서 정밀사격이 가능. 등장작품 『기동전사 건담 0080 ~주머니 속의 전쟁~』.

근접병기	빔 사벨
주병기	빔 라이플
부병기	두부 발칸
특수 병기	수평사격

RX – 75 건탱크

포격지원형 MS. 외형이나 기동방식은 전차에 가깝다(조작계가 나뉜다는 점). 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	없음
주병기	포프 미사일 4연장
부병기	캐논 포

RX – 77 건캐논

역시 포격지원형 MS. 이쪽이 인간형. 근접무기는 없으나 격투전이 가능하다는 것이 입증된 기체. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	없음
주병기	전용 빔 라이플
부병기	두부 발칸
특수 병기	캐논 포

RX – 78 – 2 건담

전함 주포급의 빔 라이플과 자쿠의 120mm머신 건에도 견딜 수 있는 '건다리움' 합금으로 제작된 기체. 여담이지만 원작을 보면 무사이 급의 순양함 정도는 빔 라이플 한 방으로 뚫어버리는 무서움을 보여줬다. 등장작품 『기동전사 건담』.

근접병기	없음
주병기	빔 라이플
부병기	두부 발칸
특수 병기	수평사격

RX – 78 NT – 1 알렉스

아무로 레이 전용으로 개발된 뉴타입용 기체. 하지만 그에게 전해지기 전에 대파된다. 전방위 모니터와 마그넷 코팅 등의 최신기술이 사용되었다. 팔에 내장된 개틀링 때문에 흔히 邪道의 건담이라 불린다. 등장작품 『기동전사 건담 0080 ~주머니속의 전쟁~』.

근접병기	빔 사벨
주병기	180mm 캐논
부병기	조명탄
특수 병기	흉부 발칸

RX – 79[G] 육전형 건담

지상전을 목적으로 하는 건담의 선행 양산기. 양산기이기 때문에 코어 블록 시스템이 배제되었다. …라는 어거지 설정으로 끼워 넣은 MS. 육전형 GM을 개조한 파일럿들이 건담이라 우겨서 제작된 기체라는 설도 있다. 등장작품 『기동전사 건담 제 08 MS소대』.

근접병기	빔 사벨
주병기	빔 라이플
부병기	두부 발칸
특수 병기	개틀링 건

RX – 79BD – 1 GM 블루 디스티니 1호기

쿠르스트 모젠 박사가 만든 대 뉴타입용 시스템 EXAM을 탑재한 기체. 이 녀석이 육전형 건담의 등장에 한 몫 했다. 추가로 EXAM 시스템을 기동시키려면 체력을 1/4 이하로 떨어뜨리면 된다. 등장작품(게임) 『기동전사 건담 외전 ~전율의 블루~ 시리즈』.

근접병기	빔 사벨
주병기	90mm 머신 건
부병기	두부 발칸
특수 병기	일제 사격

드디어 게임기에도 본격적인 온라인 게임의 시대! 엄청난 기대(?)속에 드디어 발매된 Phantasy Star Online은 기타 DC의 온라인 게임과는 달리 이번에는 전 세계 사람들과 동시에 즐기는 온라인 게임. 사용 언어를 선택할 수 있고 자동 번역 문장이 있어서 일본어를 못해도 쉽게 즐길 수 있으며(그래도 한국어는 안 되지만), 온라인이라는 특성상 오랫동안 붙잡고있기 좋을 듯(하지만 지나치게 하지 않게 주의!).

글: LEIREI

PHANTASY STAR™ ONLINE

■ SEGA (SONIC TEAM) ■ 12월 21일 ■ RPG ■ 6800엔

공략에 앞서

본 공략은 일본판 Phantasy Star Online(이하 PSO)에서 지원하는 일본어, 영어, 프랑스어, 독일어, 이탈리아어 중 '일본어 선택'을 바탕으로 쓰여졌다는 것을 밝힙니다. 그리고 지면문제 + α 의 이유로 아이템, 테크닉 등은 일본어와 영어에서의 이름만 다룹니다. 또한 필자가 직접 얻어보지 못했거나, 미처 영문 표기를 조사하기 전에 온라인에서 아이템 초기화가 된 경우의 영문 표기는 불가능할 수밖에 없으므로(번역 기능에 없는 레어 아이템 중 이름은 보였지만 다른 사람이 먼저 얻었다던가 하는 이유로 얻지 못한 것들, 그리고 실제로 아이템 리셋 되어서 영문 표기를 조사하지 못한 것도 있습니다…)중간에 빠진 부분이나 틀린 것이 있을 수 있습니다. 또한 북미판에서 새롭게 추가되는 기능(온라인에서 길드카드 검색과 같이 개선될만한 사항이 보이는 것들)이 있을지도 모르지만, 북미판의 발매일은 1월 중순이기 때문에 플레이하는 것은 불가능합니다. 따라서 북미판에 대한 것은 다루지 않습니다.

Phantasy Star 'ONLINE' 이란?

세가마크Ⅲ와 메가드라이브(새턴으로 콜렉션도 발매) 때의 유명한 RPG인 Phantasy Star 시리즈. 그 PS 시리즈의 세계관과 시스템(테크닉, 아이템 같은)을 이어받은 액션 RPG. 그것이 바로 PSO입니다. 이전의 PS 시리즈는 보통의 일본식 RPG이었지만 PSO는 세계관을 이어받았을 뿐, 게임의 방법이나 기타 여러 가지 요소는 전혀 다른 게임입니다. 차라리 그 액션성이나 게임의 시스템만을 생각해보면 PS의 베알파레스나 SFC의 성검전설 등과 유사하다고 볼 수 있겠습니다(특히 성검전설의 다인 플레이는). 하지만 PSO의 가장 큰 특징은 제목에서부터 알 수 있듯이 온라인 게임이라는 점입니다(그렇다고 오프라인에서 즐길 수 없는 것은 아니지만, 스토리 등이 크게 드러나지 않는다는 단점이 있습니다). 여러 사람이 동시에 즐기는 게임이라는 뜻입니다.

PSO는 온라인의 구성이나 게임의 목적, 시스템, 레어아이템 등 여러 가지 면에서 PC게임 '디아블로2'와 매우 닮았습니다. 하지만 차이점이라면, 온라인과 오프라인의 캐릭터를 따로 쓰는 게 아니라는 점. 따라서 온라인과 오프라인은 서로에게 영향을 주는 부분이 존재합니다. 하지만 그 대신 아이템의 복사 등의 좋지 못한 플레이를 방지하기 위해 보안을 철저히 해놓아서 자칫 잘못하면 그 동안 모았던 아이템을 전부 잃을 수도 있습니다(정전 같은 것에도…). 또한 조작방법도 다릅니다. 아무래도 캐릭터를 직접 조작하는 것과 캐릭터에게 지시를 내리는 것(마우스 클릭)은 그 느낌이 다를 것입니다(어느 것이 뛰어나다고는 할 수 없지만, 어쨌든 차이가 있다는 것이 중요).

하지만 그런 것은 별로 중요하지 않습니다(개인 취향일 테니…). 가장 중요한 차이점은 바로 '협력 플레이 전용'이라는 점. 캐릭터들 사이의 대결(디아블로에서 듀얼이라고 하는)은 이벤트가 아닌 이상 불가능하며, 이 때문에 PSO에는 'PK'가 없습니다. 그러므로 요약하자면 세계 각지의 사람들이 서로 '협력'하며 즐기는 게임. 그것이 PSO인 것입니다(물론 PK도 개인적인 취향이겠지만, PSO의 중요한 목적은 온라인에서 세계 각지의 사람들과 '같은 즐거움'을 느낀다는 것임을 생각해야 하겠습니다).

프롤로그

「파이오니아 계획」…그것은 대지가 쇠약해짐에 따라 어쩔 수 없이 행해진 대규모 이민 계획이

었다. 무인 탐사기에 의해 발견된 혹성 「라그올」에, 초 장거리 혹성간 항해용의 이민선 「파이오니아1」이 도착했다. 이민단은 주변조사를 해, 생활의 거점이 되는 「센트럴 돔」을 건설했다.

그리고 7년 후 「파이오니아 1」에서의 초빙을 받아 본격적인 제 2 이민선 「파이오니아 2」가 혹성 「라그올」에 찾아간다. 위성궤도 상에 「파이오니아 2」가 도착해 「센트럴 돔」과의 통신회선을 열기 직전, 혹성 표면상에 대 폭발이 발생. 「센트럴 돔」과의 통신은 두절된다. 도대체 혹성 「라그올」에 무엇이 일어나고 있는가?

기초적인 시스템

기본적인 조작

상황에 따라 조작법이 틀리기 때문에 그때 그때에 맞는 조작법을 익혀야 합니다. 대충 하면 되지 않나… 라고 생각해 제대로 익히지 못하면 온라인에서 다른 사람에게 피해를 끼칠지도….

타이틀 화면, 게임 메뉴

버튼	기능
방향키(아날로그 포함)	항목 선택
A	결정
B	취소
START	게임의 시작

캐릭터, 크리에이션

버튼	기능
방향키(아날로그 포함)	항목 선택
A	결정
B	취소
L, R 트리거	카메라 회전
START	캐릭터 선택 화면으로 돌아감

비주얼 로비, 시티(비전투시)

버튼	기능
아날로그	플레이어의 이동
방향키	지정된 문장 사용, 메뉴에서 항목 선택
A	결정, 대화
B	취소
X	선택 항목의 내용 표시
Y	소프트 키보드 표시
L 트리거	플레이어가 향한 방향으로 카메라 이동
R 트리거	R+방향키로 지정된 문장 사용, 타인의 레벨표시(로비 전용)
START 메뉴	열기/닫기

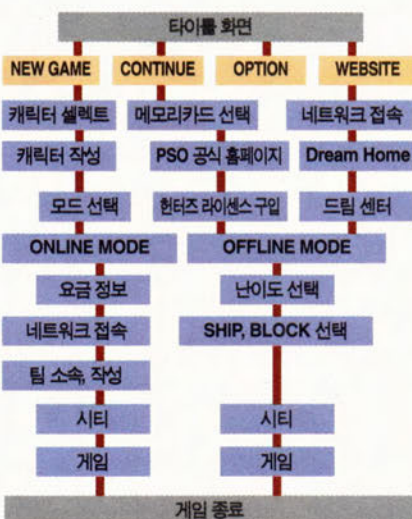
혹성 「라그올」(전투시)

버튼	기능
아날로그	플레이어의 이동
방향키	지정 문장 사용, 메뉴에서 항목 선택
A	아래쪽 액션 팔레트 실행, 대화, 조사, 결정
B	오른쪽 액션 팔레트 실행, 취소
X	왼쪽 액션 팔레트 실행
Y	소프트 키보드 표시
L 트리거	플레이어가 향한 방향으로 카메라 이동
R 트리거	R+방향키, R+액션에 사용
START	메뉴 열기/닫기

키보드의 조작(메뉴에서만 쓸 수 있음)

방향키	항목 선택
Enter	결정(A버튼과 동일)
Esc	취소(B버튼과 동일)
F1~F12	지정 문장 사용
Alt + F1~F12	각종 액션(로비 전용)

게임의 구성과 메인 메뉴

PSO의 설명서에도 써있는 내용이지만 아직 구입을 고려중인 독자들의 이해를 돕기 위해 게임의 구성을 소개합니다.

NEW GAME

새로운 게임을 시작합니다. 시스템 15블록, 캐릭터 30블록으로 총 45블록이 필요합니다(부족하면 게임을 시작할 수 없음). 45블록밖에 되지 않지만 메모리카드 하나에는 한 캐릭터밖에 저장할 수 없으며, 만약 이미 데이터가 있는 메모리카드에서 새로 캐릭터를 만들면 전의 데이터는 지워지므로 주의해야 합니다. 4X 메모리카드나 NEXUS 등은 4명의 캐릭터를 저장할 수 있습니다.

CONTINUE

전에 만들었던 캐릭터로 게임을 계속합니다. NEW GAME에서 캐릭터를 만든 후나, CONTINUE에서 캐릭터를 선택한 후에 ONLINE과 OFFLINE을 선택합니다.

OPTION

LANGUAGE - 언어를 설정합니다. 일본어, 영어, 프랑스어, 독일어, 이탈리아어 중 하나를 선택하며, 설정된 언어에 따라 아이템과 테크닉의 이름, NPC의 대화, 소프트 키보드, 메뉴 등도 전부 그 언어로 표시됩니다. 참고로 일본어 외의 것을 선택하면 일본어 채팅은 불가능합니다(볼 수는 있음).

BGM TEST - 배경음악을 듣습니다. 방향키로 선택해 A버튼으로 결정, B버튼으로 정지, 정지상태에서 B버튼으로 전의 화면으로 돌아갑니다.

SOUND OUTPUT - STEREO / MONAURAL 중 선택.

SOUND BALANCE - BGM / SE 각각의 볼륨을 조절합니다.

WEBSITE

PSO 공식 홈페이지에 접속해 요금을 지불하거나 드림 센터에서 드림(가상 화폐. 대부분 DC 네트워크 게임 이용료는 드림으로 지불함. 1드림=1엔)을 구입할 수 있습니다. 북미판에서는 항목 자체가 없어질 지도 모릅니다.

캐릭터의 작성

NEW GAME을 선택하면 먼저 캐릭터를 작성합니다. 3가지의 직업과 3가지의 종족이 있으며, 세부적으로 9종류의 캐릭터로 나뉩니다. 초기 능력 중 방어력은 마그의 초기 상태의 방어력+5를 제외한 것이며, 성장률은 초반의 성장률로 후반까지 계속 그렇게 성장하는 것은 아니지만 각 직업의 특성을 파악하는데는 도움이 될 것입니다.

종족과 직업

헌터(HUNTER)

높은 공격력과 방어력, HP를 갖고있어 근접전을 주로 하는 직업. 공격력이 필요한 모든 무기를 사용할 수 있습니다.

HUmar HUmar

헌터+휴먼(남). 공격력도 높고 약간의 테크닉도 사용할 수 있어, 초보자에게 좋습니다. 주로 대검이나 장도를 이용해

	초기 능력	성장률
공격력	45	6.5
방어력	17	0.8
정신력	29	3.5
명중도	65	0.5
회피율	45	5.5

DREAMCAST

앞에서 적들을 막아주는 역할을 담당합니다. 만약 공격당해도 자신의 테크닉으로 회복할 수 있어서 모두의 방패가 되는데는 HUcast보다 더 좋습니다.

HUnewearl HUnewearl

헌터+뉴먼(여). 헌터 중에서 가장 공격력은 낮습니다. 대신 테크닉과 방어력, 회피율이 좋아서 어떻게 보면 다른 둘보다 더 좋습니다. 테크닉 능력도 뛰어나서 혼자서도 하기 쉬운 캐릭터입니다.

	초기 능력	성장률
공격력	40	5.25
방어력	22	1.2
정신력	40	4.5
명중도	62	0.6
회피율	60	6.8

HUcast HUcast

헌터+안드로이드(남). 모든 직업 중 최강의 공격력과 최대의 HP를 갖고있습니다. 안드로이드는 테크닉을 전혀 사용할 수 없기 때문에 꼭 회복약을 준비해야 합니다. 회복약은 테크닉에 비해 횟수의 제한이 훨씬 크므로 결국 많이 맞지 않아야만 하는데, 마을에 가서 사오면 된다고 해도 보스전에서는 그게 불가능하므로 결국 다른 둘보다 더 실력을 요구합니다. 보통 동료의 회복 테크닉과 자신의 공격력을 믿고 대검이나 장도로 공격하는 것이 좋고, 혼자이거나 동료가 회복 테크닉을 사용할 수 없을 때는 안전하게 슬라이서 등을 사용하는 게 좋습니다.

	초기 능력	성장률
공격력	50	7.6
방어력	10	1.2
정신력	0	0
명중도	43	0.6
회피율	35	4.8

레인저(RANGER) RANGER

모든 총을 사용할 수 있어 후방에서 동료들을 지원해주는 역할을 주로 담당. 적과의 거리조절이 매우 중요합니다.

-RAmar RAmar

레인저+휴먼(남). 레인저 중 유일하게 테크닉을 사용할 수 있습니다. 그래서 공격받아도 회복 테크닉을 사용하면 되므로, 거리가 짧은 기관총을 사용하는 것도 좋습니다(공격력을 높일 필요가 있습니다). 헌터보다 HP와 방어력이 낮으므로 공격력이 되더라도 근접전은 피하는 게 좋습니다.

	초기 능력	성장률
공격력	19	3.5
방어력	13	0.8
정신력	20	3.2
명중도	70	0.75
회피율	36	4.5

RAcast RAcast

레인저+안드로이드(남). 안드로이드이므로 회복은 모두 약에 의존해야 합니다. 따라서 후방에서 장총이나 산탄총을 사용하는 것이 좋습니다. RAcaseal에 비해 약간 공격력이 높고 방어력은 조금 더 낮지만, 사실 거의 차이가 없습니다. 안드로이드는 트랩을 볼 수 있기 때문에 트랩제거반(?)으로도 활약합니다.

	초기 능력	성장률
공격력	28	4.2
방어력	18	0.8
정신력	0	0
명중도	72	0.8
회피율	31	4.5

RAcaseal RAcaseal

레인저 + 안드로이드(여). RAcast와 거의 비슷합니다. 역시 장총이나 산탄 총으로 동료들을 지원해주는 역할이 좋습니다.

	초기 능력	성장률
공격력	23	4.2
방어력	23	0.8
정신력	0	0
명중도	72	0.8
회피율	31	4.5

포스(FORCE) FORCE

쉽게 말하면 마법사. TP와 정신력이 높아 테크닉을 사용하기 좋습니다. 하지만 테크닉에만 의존할 수는 없으니 직접공격도 해야하는데 공격력, 방어력이 낮으므로 무리를 해서라도 좋은 소총을 장비해서 후방에서 공격하는 것이 좋습니다.

FOmarl FOmarl

포스+휴먼(여). 포스 중에서 가장 전투능력이 높습니다(하지만 헌터, 레인저보다는 훨씬 낮습니다). 하지만 그만큼 정신력이 낮아서 테크닉을 더 늦게 배웁니다. 어느 정도의 레벨까지는 보스에게 일격에 사망해버려서 별로 도움이 되지 않지만 그 레벨이 넘어가면 다른 둘에 비해 공격력도 있고(무리해서 좋은 무기 장비) 회복, 보조 테크닉 사용도 가능해 파티 전체에 상당한 도움이 됩니다.

	초기 능력	성장률
공격력	16	2.5
방어력	10	0.8
정신력	53	4.8
명중도	63	0.6
회피율	35	4.4

FOnewm FOnewm

포스+뉴먼(남). 정신력이 가장 높아서 테크닉을 중심으로 전투를 합니다. 하지만 FOmarl보다 더 HP가 낮아서 보스 전에서의 '도움되는 레벨'이 더 높습니다. FOmarl과 달리 레벨이 높아도 전투에서는 거의 활약할 수 없습니다. 특수공격이 가능한 소총을 이용하거나 정신력을 높이기 위해 마법지팡이를 장비하는 것이 좋습니다.

	초기 능력	성장률
공격력	16	2
방어력	7	0.6
정신력	60	6.4
명중도	61	0.4
회피율	50	5.8

FOnewearl FOnewearl

포스+뉴먼(여). FOnewm과 거의 비슷하지만 방어력이 약간 더 높습니다(대신 정신력이 약간 낮음). 포스는 적에게 공격받는 것이 치명적이므로 우측 상단의 미니맵을 통해 주변상황을 파악하는 것이 매우 중요합니다. 따라서 상급자를 위한 직업이라고 할 수 있습니다.

	초기 능력	성장률
공격력	13	2
방어력	13	1
정신력	58	6
명중도	61	0.4
회피율	53	6

캐릭터 크리에이션

사용할 캐릭터를 골랐으면 복장이나 헤어스타일 등을 설정해줘야 합니다. 같은 직업이라도 외모는 천차만별. 독특한 캐릭터를 만드는 것도 PSO만의 재미 중 하나입니다.

FACE - 얼굴을 바꿉니다. 직업별로 종류는 다르지만 여러가지가 잇습니다. 인간과 뉴먼만 가능.

HEAD - 머리를 설정합니다. 역시 5가지이며 안드로이드만 가능합니다.

BODY COLOR - 몸체의 색을 설정합니다. 7가지 중 하나를 선택하며 안드로이드만 선택할 수 있습니다.

HAIR - 머리나 모자의 모양을 결정하며, 색깔을 바꿀 수 있습니다.

COSTUME - 복장을 결정합니다.

SKIN COLOR - 4가지의 피부색 중 하나를 선택합니다.

PROPORTION - 체격을 설정합니다. 상, 하는 신장, 좌, 우는 체격입니다.

CHARACTER NAME - 캐릭터의 이름을 짓습니다. 이름이 없으면 캐릭터를 만들 수 없습니다.

AUTO - 컴퓨터가 임의로 캐릭터를 만듭니다. 만드는 것이 귀찮으면 AUTO 몇 번쯤 하다가 결정해도 무방합니다(할 때마다 바뀜).

마음에 드는 캐릭터를 만들었다면 OK를 선택해 캐릭터 작성을 마칩니다. 작성이 종료되면서 SECTION ID를 받는데, 이것에 따라 던전에서의 아이템 배치, 상점의 판매 메뉴, 감정소의 감정 내용 등이 결정됩니다.

같은 직업이라도 외모는 천차만별 나는 섹시한 아이가 좋다아아아!!

메뉴와 스테이터스 화면

다른 게임과는 달리 캐릭터의 스테이터스 항목이 존재하지 않습니다. 이는 조작하는 캐릭터가 단 한 명이기 때문. 메뉴를 연 상태에서 오른쪽 아래가 스테이터스 화면이며 L, R트리거로 페이지를 넘깁니다.

그리고 방향키와 A, B버튼으로 메뉴의 조작을 행합니다. 메뉴를 연 상태에서도 게임은 계속 진행되는 것이므로 스테이터스 확인 등은 안전한 곳에서 해야 합니다.

메뉴

아이템 팩(アイテムパック, Item Pack)

장비(装備, Equip) - 무기와 방어구, 유닛, 실드, 마그를 장비할 수 있습니다.

아이템(アイテム, Items) - 아이템의 사용이나 정리를 할 수 있습니다. 아이템을 땅에 내려놓을 때에도 사용하며 무기나 방어구를 장비할 수도 있습니다.

마그(マグ, MAG) - 마그의 상태를 보는 것과 아이템을 주는 것 등이 가능합니다.

에리어 맵(エリアマップ, Area Map) - 전투 중에만 사용할 수 있는 항목. 그 에리어에서 가본 곳의 지도가 표시됩니다. 크기가 한정되어있으므로 화면에 표시되지 않는 부분은 방향키로 지도를 움직여서 보면 됩니다. L, R트리거로 줌인, 줌아웃도 가능합니다.

퀘스트 보드(クエストボード, Quest Board) - 현재 의뢰 받은 퀘스트의 정보가 표시됩니다. 퀘스트 중에만 선택할 수 있습니다.

커스텀(カスタム, Customize)

액션 팔레트를 변경합니다. 공격과 테크닉, 소모성 아이템(×10까지 가질 수 있는 아이템)만 등록할 수 있습니다.

테크닉(テクニック, Techniques)

테크닉을 사용하거나 레벨이 어느 정도인지 볼 수 있습니다. 사용 가능한 것은 흰색으로, 익혔으나 현재 사용할 수 없는 것은 빨간색으로, 익히지 못한 것은 어둡게 표시됩니다.

채트(チャット, Chat)

온라인에서 다른 사람들과의 원활한 대화를 위한 메뉴. 자세한 것은 온라인에서 다룹니다.

옵션(オプション, Option)

맵 표시(レーダーマップ表示, Map Direction) - 화면 우측 상단의 미니 맵에서의 방향을 고정할 것인지 캐릭터에 맞춰서 회전할 것인지 결정합니다. 사용자에 따라 다르겠지만, 고정하는 게 주변 상황을 아는 것에 훨씬 도움될 것입니다.

키 컨피그(キーコンフィグの變更, Key Config) - 키 컨피그라고 해도 L, R트리거의 카메라 이동/액션 팔레트 바꾸기의 역할을 서로 바꾸는 것밖에 없습니다.

커서 위치 보존(カーソル位置の保存, Cursor Position) - 메뉴에서 커서의 위치를 기억할 것인지를 결정합니다. 이것에 따라 메뉴에서 테크닉 등을 빨리 선택할 때 커서를 어떻게 이동해야 하는지가 달라질 수 있습니다.

메시지 속도(メッセージの速度, Messasge Speed) - NPC와의 대화에서 메시지 속도를 결정합니다. 상점이나 체크 룸 등도 영향을 받으므로 빠르게 설정하는 게 좋습니다.

진동 설정(ぶるぶるパック, Jump Pack) - 글자 그대로 진동의 ON/OFF 설정.

자동 접속 끊기(自動切斷, Auto Disconnect) - 온라인에서 아무 행동도 하지 않았을 때 자동으로 접속을 끊는 시간을 설정합니다.

게임 종료(ゲー　終了, Quit Game)

게임을 종료하면서 세이브를 합니다. 이것으로 정상적인 종료를 하지 않고, 그냥 뚜껑을 열고 전원을 끄면 세이브가 되지 않아서 그 전에 세이브했던 곳부터 다시 시작해야 합니다.

스테이터스 화면

(LEIREI) - 캐릭터의 이름 표시

Lv - 캐릭터의 레벨 표시

(HUnewearl) - 직업과 종족을 표시

(SKYLY) - SECTION ID 표시

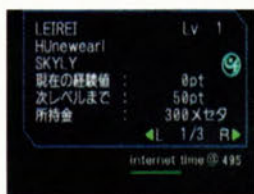
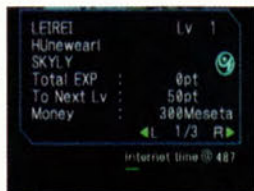
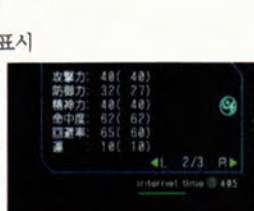
現在の經驗値, Total EXP - 현재까지 얻은 전체 경험치 표시

次レベルまで, To Next Lv - 다음 레벨까지 남은 경험치 표시

所持金, Money - 소지금 표시(メセタ, Meseta는 판타지스타시리즈의 돈의 단위이다)

화면 1

화면 2

화면 2

攻擊力, ATP - 공격력. 캐릭터의 어택, 헤비어택, 엑스트라 어택의 대미지에 영향을 줍니다.
괄호 안은 캐릭터의 기본 능력(마그와 유닛으로 올라간 것 포함)

防禦力, DFP - 방어력. 적의 공격을 받았을 때의 대미지에 영향을 줍니다.

精神力, MST - 정신력. 높을수록 TP도 따라서 높아지며, 높을수록 테크닉의 효과도 좋아집니다.

命中度, ATA - 명중도. 공격의 명중에 관계가 있으며, 총기류를 장비하는 데에는 명중도가 일정 이상 필요합니다.

回避率, EVP - 회피율. 적의 공격을 방어하는 능력. 회피가 아니다 절대로!!

運, LCK - 운. 테크닉에 영향을 준다고는 하는데…. 높을수록 레어아이템을 발견할 확률이 높습니다. 레벨업으로는 올라가지 않으며, 아이템을 사용해야만 합니다.

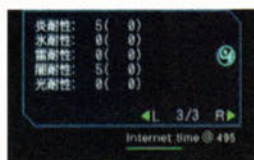
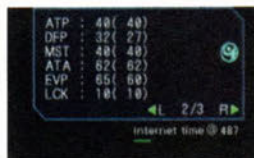
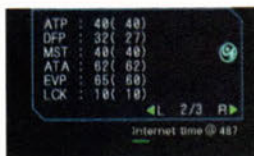
炎耐性, EFR - 불에 대한 내성. 드래곤의 화염공격 등의 대미지를 적게 받습니다. 괄호 안은 마그나 유닛에 의해 올라간 것을 포함한 캐릭터의 기본 수치.

氷耐性, EIC - 냉기에 대한 내성. 동결될 확률이 줄어듭니다.

雷耐性, ETH - 전격에 대한 내성.

闇耐性, EDK - 어둠에 대한 내성.

光耐性, ELT - 빛에 대한 내성.

스테이터스 화면 아래의 'Internet time'은 만국 공통의 인터넷 시간이라고 하는 .beat(하루는 1000 .beat)입니다. .beat를 분이라고 한다면 아래의 녹색 게이지는 초를 나타내는 것으로, 게이지가 전부 채워지면 1 .beat가 올라가는 것입니다. 원래는 세계 여러 나라의 시간차에 의한 혼란을 막기 위해 도입한 것이지만, 마그의 육성이나 플레이시간을 측정하는 데에도 유용하게 쓸 수 있습니다(물론 시계를 보는 것이 훨씬 편하겠지만…시계를 살 수 없을 정도로 가난해서 살길이 아득한 사람이…없겠지?).

모험의 전엔 먼저 시티에서 준비를

모험을 시작하기 전에 먼저 모험의 준비를 하는 곳이 바로 시티입니다. 시티에는 각종 상점과 병원, 물품 보관소가 있어서 헌터들의 모험을 보조해줍니다.

대화도 가능

시티에서는 민간인(?)과의 대화도 가능한데, 이들에게서 유용한 정보를 얻을 수 있기도 합니다. 퀘스트의 도중에만 등장하는 사람도 있고, 대화 내용이 바뀌는 사람도 있으니 빠짐없이 체크해두는 것이 좋습니다.

상점

대부분의 게임에서는 무기상, 도구점, 보관소, 방어구점 들이 따로 있어서 이리저리 돌아다녀야 하는 불편한 점이 많았지만 PSO의 시티는 편리하게도 모든 상점이 한 곳에 있습니다. 상점에서 파는 물건은 도구점의 회복약 등을 제외하고는 갈 때마다 바뀌니 한 번 시티에 오면 꼭 체크해두어야 합니다.

이곳이 상점의 입구

아이템의 색에 맞춘 상점의 색깔

또한 처음에는 약한 무기나 방어구를 팔지만 레벨이 올라가면 그에 맞춰서 상점의 상품들도 강한 것으로 바뀝니다. 만약 필요 없는 물건을 팔 때에는 구입 가격의 20%도 못 받으니 구입할 때에 잘 생각해서 구입해야 할 것입니다(전리품이라면 관계없지만…)

감정소

상점의 안에 있는 감정소는 '???? 세이버'와 같은 미감정 무기에 붙어있는 특수효과를 알려주는 곳입니다. 특수효과는 감정하기 전까지는 무엇인지 알 수 없으며 사용도 불가능하므로(장비할 수는 있음) 먼저 감정소에서 감정한 후에 사용하는 것입니다. 요금은 100메세타이며 원하지 않는 효과가 나왔을 때는 미감정 상태로 되돌릴 수도 있습니다. 하지만 이때에도 요금은 지불해야 합니다. 미감정 상태에서 나중에 다시 와서 감정을 하면 결과가 다를 수도 있습니다. 정확히 말하자면 감정소의 주인이 다른 경우 다른 결과가 나오며, SECTION ID에 따라서 같은 사람이 다르게 감정합니다. 자신의 SECTION ID는 바뀌지 않으므로 오프라인에서는 언제나 같은 결과가 나오지만, 온라인에서는 리더의 SECTION ID에 따라 다른 결과를 얻을 수 있는 것입니다.

감정 결과가 마음에 들지 않으면 '아니오', '예' 순서로 선택

주인이 다릅니다

체크 룸

게이트 → 체크 룸 → 상점 → 체크 룸 → 게이트의 순서로 이동하기 좋은 위치

보관소. 총 999999메세타와 60종류의 아이템을 보관할 수 있습니다. 모험 중에 HP가 0이 되면 가지고있던 돈이 모두 떨어지므로 돈은 언제나 보관해놓는 것이 좋습니다. 그리고 평소에는 아이템을 30개만 가질 수 있으므로, 레벨이 올라가면 사용할 아이템이나 특정 지역에서만 사용하는 무기는 보관해놓아야 할 것입니다. 맡긴 아이템은 자동으로 정리되므로 찾을 때도 쉽게 찾을 수 있습니다.

헌터즈 길드

이곳에서는 스토리의 진행(이래봤자 단순히 보스를 이기는 것이 전부) 외에 길드에 들어오는 의뢰를 해결하고 보수를 받을 수 있습니다(Phantasy Star 4에도 있었던 시스템). 단순하게 돌아다니는 것보다는 어떤 목표를 갖고 모험을 하는 것도 좋을 것입니다. 카운터에서 대화로 퀘스트를 시작할 수 있고, 퀘스트 중에는 다른 의뢰를 받는 건 불가능합니다. 온라인이라면 길드 안에 로비로의 전송장치가 있어서 접속을 끊지 않고도 다른 팀에 들어가는 것이 가능하나, 온라인 퀘스트 중에는 다른 사람이 팀에 참가하는 게 불가능합니다.

메디컬센터

단 10메세타로 HP와 TP를 최대치까지 회복할

수 있는 병원입니다. 만약 모험 중 HP가 0이 되었을 때 '파이오니아2로 돌아가겠습니까'라는 질문에 '예'라고 답하면 병원에서 다시 시작됩니다. 이때 떨어진 돈과 장비한 무기는 그 자리에 다시 가면 찾을 수 있습니다.

돈을 아끼려면 자주 들려야 할 것입니다

전송장치

차고 내지는 격납고로 보이는 곳

특별한 자격을 가진 헌터만이 사용할 수 있는 혹성 '라그올'로의 전송장치. 물론 플레이어는 언제나 사용할 수 있습니다. 가고싶은 곳을 방향키로 선택해 A버튼으로 결정하면 됩니다.

이벤트 광장

모험 중 텔레파이프나 류커를 사용해 게이트를 열면 시티에도 게이트가 열립니다.

21세기를 기념

총독의 방

'파이오니아2'의 책임자인 타이렐의 방입니다. 온라인에서는 아무 쓸모 없는 곳이지만, 오프라인에서는 매우 중요합니다. 보스를 물리친 후 그와 대화를 하지 않으면 다음 맵으로 갈 수 없기 때문입니다. 총독 외에도 그의 비서와 과학자 2인이 있습니다.

여기가 입구

이 사람이 총독

모험은 언제나 전투

전투의 기본

이동

멈춘 상태에서 이동을 시작하면 처음에는 무조건 걷습니다. 그리고 아날로그 스틱을 살짝 누르고 있으면 계속해서 걷고, 세게 누르고있으면 잠시 걷다가 달리기 시작합니다. 또한, 적이 가까이 있을 때에는 달리기를 할 수 없습니다. 적에게 포위 당해 도망가야 할 때 이걸 알아두지 않으면 큰 피해를 입을지도….

크리티컬과 다운

적에게 공격당했을 때 가끔 보통 때보다 HP가 훨씬 많이 줄어드는 경우가 있는데, 이것은 크리티컬로 맞은 경우입니다. 크리티컬은 보통의 1.5배 정도의 대미지를 받으며(플레이어가 공격할 때도 마찬가지), 공격당했을 때 무조건 쓰러집니다. 보통의 공격이라도 HP가 줄어드는 양이 크다면(즉 강한 공격을 받았다면) 캐릭터가 쓰러집니다. 다운되었을 때 일어난 직후에는 잠시동안 무적이 되며 회복 테크닉인 레스타를 사용하고 난 후에 바로 옆의 적들에게서 도망갈 수 있을 정도의 시간입니다.

방어

PSO는 액션성은 있지만 완전한 액션은 아닙니다. 어느 정도는 플레이어의 조작으로 커버할 수 있지만, 어떤 부분은 능력치에 따라 캐릭터의 행동이 결정되는 것입니다. 방어는 능력치로 결정되는 행동이며, 플레이어가 임의로 방어를 하는 것은 아닙니다. 방어는 물리공격의 대미지를 전혀 받지 않으며, 회피율이 높을수록 확률이 올라갑니다. 방어구와 유닛을 장비할 때 방어력을 낮추고 회피율을 올려서 방어하는 것을 노리던가, 맞았을 때는 다운되는 것으로 무적시간을 얻는 방법이 있습니다., 처음부터 방어력 중심으로 올려서 맞아도 큰 피해를 입지 않는 방법도 있습니다.

의도적으로 노리는 것은 불가능

액션 팔레트의 사용

액션 팔레트란 화면 우측 하단의 4개의 아이콘으로, 각각 A, B, X, Y버튼에 대응됩니다. 각각의 버튼을 누르면 버튼에 등록된 행동을 하는데, 바로 이곳에 공격, 테크닉, 아이템 등을 등록해서 싸우는 것입니다. 등록은 A, B, X버튼과 R트리거+A, B, X버튼으로 총 6개까지 가능합니다. Y버튼은 언제나 소프트 키보드로 고정되어있습니다.

액션 팔레트에 어떤 행동을 등록했다면 그 행동을 하기 전에 먼저 대상(적이든 아군이든)에 버튼에 맞는 색으로 록온 됩니다(R트리거를 누른 상태에서는 R트리거의 행동에 맞게). 이때 그 버튼을 누르면 록온된 대상에게 그 행동을 합니다. 이것은 공격, 테크닉, 아이템 등에 모두 해당되며 복수를 대상으로 하는 행동(대검이나 라포이에 같은)은 일차적인 대상에게 보통의 록온이 됩니다., 그 밖의 영향을 받는 대상들은 위에 조그만 표시가 나옵니다. 행동에 따라 록온되는 범위가 달라서 대상이 뒤에 있어도 되는 경우가 있고, 반대로 자신의 앞에서 조금이라도 벗어나면 록온되지 않는 경우가 있으니 이런 걸 잘 파악해야 합니다.

적들의 위에 노란 색의 표시가 있습니다(전부 X버튼의 행동에 영향을 받습니다)

왼쪽이 X, 아래가 A, 오른쪽이 B, 위가 Y

전투 중에는 일시정지를 할 수 없다!

전투 중 뿐만이 아니라 시티에서도 그것은 마찬가지. PSO는 온라인에서 여러 사람이 동시에 즐기는 게임이기 때문에 누군가의 일시정지는 허용되지 않습니다. 그러므로 메뉴를 열어도 이동이 가능하며 적들 역시 계속 움직이며, 공격을 받을 수도 있습니다. 따라서 메뉴를 연 상태에서도 계속해서 움직이지 않으면 매우 위험합니다. 또한, 온라인과 오프라인은 시스템적인 차이가 없기 때문에 오프라인에서도 역시 일시정지는 없습니다. 액션 팔레트에 등록하지 못한 아이템이나

테크닉은 메뉴를 열어서 사용해야 합니다. 메뉴화면을 열면 미니 맵도 표시되지 않고, 액션 팔레트의 행동마저 할 수 없는, 단순히 이동만이 가능한 상태가 되므로 메뉴를 연 후에는 최대한 빨리 아이템이나 테크닉을 사용할 수 있도록 해야합니다.

메뉴를 연 상태에서도 적들은 계속해서 공격해옵니다

공격은 3번 연속

공격을 하기 위해서는 액션 팔레트에 어택, 헤비 어택, 엑스트라 어택 중 하나라도 등록되어있어야 합니다. 어떤 것을 등록할 것인지는 직업과 무기, 공격력에 맞게 결정하면 됩니다.

1번째

2번째

공격은 3번까지 연속으로 할 수 있으며 조합은 어떻게 하든 관계없습니다. 예를 들면 어택 - 엑스트라 어택 - 헤비 어택이나, 어택 - 헤비어택 - 어택 등으로 자유롭게 연결할 수 있습니다. 또한, 연속공격에서 가장 중요한 사항은 버튼을 연타하면 절대로 나가지 않고, 각각의 모션이 끝났을 때의 타이밍에 맞게 눌러줘야 합니다. 그리고 연속 공격에서는 나중에 하는 공격이 더 명중률이 높습니다. 따라서 명중률이 낮은 헤비 어택이나 엑스트라 어택을 뒤쪽에 넣는 것이 효과적입니다.

3번째

HP가 0이 되면…

죽어야지 별 수 있겠습니까. 죽게되면 가지고 있던 돈과 장비했던 무기가 땅에 떨어지면서 화면이 빨갛게 됩니다. 만약 스케이프 돌을 갖고있다면 자동으로 부활하며, 그렇지 않은 경우는 '파이오니아2로 돌아가시겠습니까' 라는 질문이 나오는데 이때 '예'를 선택하면 시티의 메디컬센터에서 HP와 TP가 전부 회복되며 살아나고, '아니오'를 선택하면 그 자리에 죽은 채로 계속 있게됩니다. 오프라인이라면 별 수 없이 시티로 돌아가야 하지만 온라인에서는 동료들이 살려줄 수 있으므로(또한 살려주는 것이 당연시되므로) 전멸하기 전에는 시티로 돌아가지 않는 게 좋습니다(돌아가면 자기만 손해겠지만…).

전투를 잘 하자

L트리거의 시점 변경과 미니 맵의 활용

시티에서도 마찬가지이지만 전투에서 L트리거를 누르면 카메라는 캐릭터가 향한 방향을 비춰줍니다. 공격이나 테크닉, 또는 문 아토마이저와 같은 남에게 쓰는 아이템은 록온 범위가 벗어났을 때 사용하면 허공에 칼질을 해서 허점을 드러내거나, TP나 아이템을 낭비하게 됩니다. 이러한 상황을 벗어나기 위해서는 먼저 대상을 향하고 제대로 록 온 되었나 확인한 후에 사용하는 것. 그러기 위해서는 먼저 대상이 있는 방향을 바라본 후에 L트리거를 누르는 것입니다. 그러면 캐릭터는 대상을 바라보게 되면서 록 온을 쉽게 할 수 있습니다. 또한, 이동할 때(특히 포위되었을 때) 앞에 적이 있으면 이동이 느려지고 공격받기 쉬우므로 먼저 L트리거를 눌러 앞에 무엇이 있는지 확인해야 합니다.

미니 맵도 이와 마찬가지로 주변상황을 감지하는데 매우 중요합니다. 자신의 옆이나 뒤쪽에 적들이 있는지, 동료들이 보호해주고 있는지 알기 위해서는 미니 맵을 볼 수밖에 없기 때문입니다. 미니 맵을 보는 것에 능숙해지면 미니 맵에서 적의 속도와 이동패턴만 보고도 어떤 적인지 알 수 있을 정도가 될 수 있습니다(거기에 소리를 들으면 완벽).

방향전환과 동시에 공격하기

지금까지의 설명대로라면 미니 맵을 봤을 때 뒤에 적이 있으면 뒤를 향한 후에 L트리거를 누르고 나서 공격해야 할 것입니다. 하지만 L트리거는 카메라를 이동시키는 것일 뿐, 그대로 뒤돌아서 공격하는 것과는 관계없습니다. 그러므로 뒤에 적이 있을 때에는 뒤로 돌자마자 공격을 하고, 그 후에 L트리거로 카메라를 이동시키는 것이 훨씬 좋습니다. 이것은 총을 장비했을 때 특히 큰 효과를 얻을 수 있는데, 이는 총의 경우 거리 조절이 필요 없기 때문입니다. 뒤를 도는 것에 익숙해지면 옆이나 120도 뒤 등도 연습해봅시다.

메뉴에 익숙해지기

액션 팔레트에는 6개밖에 등록할 수 없으므로 다양한 테크닉을 사용해야하는 포스에게는 상당히 불리할 수밖에 없습니다(다른 직업은 그나마 낫습니다). 그러므로 자주 사용하지 않는 테크닉(안티나 시프타같은)과 TP회복 아이템의 경우 일일이 메뉴를 열고 사용해야 합니다. 하지만 메뉴를 여는 사이에 공격받을 수 있고, 시프타같은 경우 동료가 범위 내에서 벗어날 수도 있습니다. 그런 상황을 줄이려면 메뉴를 연 상태에서도 미니 맵 없이 주변상황을 감지하는 것도 중요하지만, 메뉴를 열고 테크닉이나 아이템을 빨리 쓰는 것도 그에 못지 않게 중요합니다. 빨리 쓰기 위해서는 어디에 무엇이 있는지 익혀야 하는데, 급하게 사용해야하는 아이템(안티 패럴라이즈같은)은 아이템 리스트의 가장 위에 배치하는 방법이 있습니다. 테크닉은 언제나 고정되어 있으므로, 몇 번째에 무엇이 있는지를 외워두었다가 메뉴를 열고 나서 이름은 보지도 않고 바로 사용할 수 있을 것입니다. 포스는 테크닉으로 동료들을 서포트하는 역할이 크기 때문에 동료가 마비되었을 때 재빨리 안티를 써준다던가, 시프타와 데반드를 사용할 때에는 빨리 하는 것이 유리하므로 익혀두어야 합니다. 그리고 메뉴에 익숙해진다면 무기를 바꾸는 것도 매우 빨리 할 수 있습니다. 포스가 테크닉의 빠른 사용을 익혀야 한다면, 헌터나 레인저는 무기를 빨리 바꿀 수 있어야하므로(적이 많을 때는 장도나 산탄총을, 1대1일 때는 세이버나 기관총을 쓰는 것이 유리하므로) 꼭 포스에게만 한정된 사항은 아닙니다.

메뉴에서 B버튼을 누르면 바로 전의 항목으로 돌아가지만 START버튼은 메뉴 전체를 닫아버리므로 메뉴에서 할 일을 모두 끝냈다면 바로 START를 누르면 됩니다. 이것 역시 빨리 사용하는 것만큼 중요합니다.

무적시간에는…

강한 공격을 받았을 때 다운되고, 그 상태에서 일어날 때는 무적시간이 있습니다. 이 무적시간

을 잘 이용하는 것도 하나의 전술입니다. 일어나자마자 레스타를 사용해 주변의 동료까지 회복해준다던가, 라바타를 써서 적들을 얼릴 수도 있고(실패하면 반격 받지만…), 헌터의 경우에는 쓰러질 때 재빨리 공격력이 높은 대검으로 바꾸고(메뉴에 익숙해져야만…) 일어나자마자 헤비 어택으로 주변의 적들을 전부 공격할 수도 있습니다. 노멀에서는 맞아도 쓰러지지 않을 때가 많고 적들도 강하지 않아서 그리 쓸모 있지는 않지만, 하드 이상에서는 공격받았을 때 쓰러지는 경우가 많으므로 의외로 중요합니다.

헤비 어택의 밀어내기 효과

헤비 어택은 명중률이 낮지만 공격력은 높습니다. 그리고 헤비 어택을 명중시켰을 경우 적은 그 자리에서 약간 뒤로 밀려나며, 보통의 공격에 비해 경직시간이 깁니다. 그래서 소총을 장비했을 때 어택 - 헤비 어택 - 헤비 어택 순서로 공격한다면 적이 다가와도 거의 맞지 않고 싸울 수 있고, 근접전 무기라면 어택 - 헤비 어택으로 끝낸 후 뒤로 약간 빠지면 거의 맞지 않습니다. 물론 모두 명중하지 않으면 반격 받으므로, 하드 이상에서 명중도가 높을 때에나 가능한 전술입니다. 하드는 적들이 강해서 도망 다니면서 싸우는 게 일반적인데, 헤비 어택의 밀어내기 효과를 이용하면 적어도 1대1에서는 전투 시간을 상당히 단축할 수 있습니다.

엑스트라 어택의 활용

무기에 붙어있는 갖가지 부가효과를 발동하는 엑스트라 어택. 역시 노멀에서는 그다지 쓸 일이 없습니다. 명중률이 낮기 때문에 그냥 공격해서 적을 물리치는 것이 훨씬 효과적이기 때문입니다. 하지만 하드, 베리하드에서는 적들이 매우 강하고 이동속도도 빨라서 마비나 동결과 같은 특수공격이 매우 유용하게 사용되며, 테크닉을 쓸 수 없는 안드로이드가 속성공격을 할 때에도 엑스트라 어택을 사용합니다. 그밖에 레벨이 낮아서 별로 도움이 되지 않을 때에는 마스터나 로드로 경험치를 얻어서 빠른 레벨업을 노린다던가, 공격력이 낮은 포스라서 대미지를 거의 줄 수 없다면 데빌이나 데몬으로 적의 HP를 많이 깎는 등의 활용방법이 있습니다. 엑스트라 어택은 빗맞을 때가 많으니 원거리 무기를 쓸 때 주로 이용하면 좋습니다.

같은 무기라면 속성을 보자

지역에 따라 적들에게는 속성이 있습니다. 어차피 여러 지역을 왔다갔다할 수는 없으니 어떤 지역에 갈 때는 그 지역의 적들에게 강한 무기를 갖고 가는 게 유리합니다. 속성이 20%라면 원래의 공격력의 20%가 추가로 계산된다는 것이므로(대미지가 아님), 같은 무기뿐만 아니라 공격력이 더 낮은 무기라도 실질적으로는 훨씬 강할 수도 있습니다. 반대로 속성이 마이너스인 무기를 갖고 가는 건 손해이므로 꼭 챙겨야할 사항입니다.

숲에서는 Native

같은 무기라도 유적에서는 Dark가 높은 걸로

적들은 방밖으로 나올 수 없다

모든 몬스터들은 그 방의 안에서만 활동합니다. 그래서 위험할 때는 방밖으로 나와버리면 안전. 방에 플레이어가 아무도 없으면 몬스터들은 자기가 원래 있던 자리로 돌아갑니다. 하지만 가끔 버그로 인해 적이 방밖으로 나오는 경우가 있으므로 주의해야합니다(시노비트밖에 없지만…). 또한 몬스터는 밖으로 나올 수 없지만 몬스터가 사용하는 미사일이나 테크닉은 밖에서도 맞으니 밖으로 나왔다고 무조건 안전한 것만은 아닙니다.

가끔은 버그로 인해 적을 공격할 수 있지만 적은 공격해오지 않는 경우도

아이템 마스터를 위한 길

아이템의 구분

아이템은 크게 무기, 방어구, 도구의 3가지 종류로 나뉘어집니다. 또한 무기는 세부적으로 다시 검, 총, 지팡이로 나눌 수 있고 여기에서 다시 여러 가지 무기로 나뉘어집니다. 방어구는 갑옷(프레임), 방패(배리어), 유닛, 마그로 나뉘어지며, 도구는 소모가 심한 아이템(10개까지 가질 수 있는 아이템)과 자주 사용하지 않는 아이템으로 나눌 수 있습니다. 아이템이 땅에 떨어져있을 때에 무기는 붉은 색, 방어구는 파란색, 도구는 녹색으로 표시됩니다.

필요 능력치

무기나 방어구에는 그것을 장비하기 위해 필요한 능력치가 있습니다. 무기 중 검은 공격력, 총은 명중도, 지팡이는 정신력을 필요로 하며, 방어구는 레벨을 일정 이상으로 높여야 합니다. 능력치가 부족해서 장비할 수 없는 무기, 방어구는 어둡게 표시되고, 직업상 절대로 장비할 수 없는 것은 이름 앞에 ×표시가 붙습니다.

레어도

무기도 캐릭터의 스테이터스와 마찬가지로 능력 상승, 속성/내성, 설명의 3개 페이지로 나뉩니다. 이중 설명 페이지의 아래에는 ★★☆☆☆☆☆☆☆☆ 같이 별이 표시되어있는데, 이건 그 아이템이 얼마나 귀한 아이템인지 표시해주는 것입니다. 당연히 높을수록 좋다고 보면 됩니다. 레어도가 9 이상인 아이템은 무조건 노란색으로 표시됩니다.

레어도 9 이상인 아이템은 노란색

능력이 다른 아이템

아이템 중에 이름이 녹색으로 표시되는 것이 있습니다. 이는 무기의 기본적인 수치와는 약간 다른 경우입니다. 무기의 경우 속성이 붙는 무기들이 여기에 속하고, 방어구는 방어력과 회피율에 약간 차이가 있는 경우입니다. 또한 갑옷의 경우 슬롯이 있다면 이름이 녹색으로 표시됩니다.

무기

무기는 종류마다 5개의 무기가 있습니다(지팡이는 4개). 그리고 종류마다 스페셜 웨폰이 있는데, 이것은 레어도가 높고 그 자체로 엑스트라 어택이 가능한 무기입니다(그렇지 않은 것도 있음). 언어가 영어라면 아이템의 이름이 전부 대문자로 표시되므로 쉽게 알 수 있습니다.

무기에서 2번째 페이지(L, R트리거로 페이지 전환)에 있는 Native, A.beast 등은 그 속성의 적에게 %만큼의 공격력이 더해진다는 의미입니다. 따라서 공격력이 높다고 해도 속성이 마이너스라면 더 약할 수도 있습니다. 또한, 기본적인 4가지 속성 외에도 Hit라는 것이 있는데, 이것은 속성이 아니라 명중률의 가산점입니다.

검(필요 능력치 : 공격력)

세이버 : 전 직업 장비 가능

포톤이라고 불리는 광입자로 날을 만든 검. 모 영화에 나오는 무기와 완전히 같은 것입니다. 헌터의 기본 장비무기이며, 공격력도 그럭저럭 쓸만하고 발동시간, 경직시간도 짧은 편. 모든 직업이 장비할 수 있지만 레인저와 포스는 근접전이 불리하므로 사용하기는 어렵습니다(그래도 지팡이보다는 전투에 유리하지만…). 3단 공격 중에 2번째 공격까지만 발동한다면 반격 받는 일도 거의 없습니다만, 한 번에 하나의 적만 공격할 수 있으므로 적이 많이 있을 때에는 사용이 힘듭니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
세이버(セイバー, Saber)	55	30	30	0	-
브랜드(ブランド, Brand)	100	33	90	1	-
버스터(バスター, Buster)	160	36	155	2	-
파랏쉬(パラッジュ, Pallasch)	220	36	233	3	-
글라디우스(グラディウス, Gladius)	280	42	296	4	-
DB의 검(DBの劍, DB'S SABER)	250	40	265	9	특수공격: TP 소비 강공격
카라드 볼그(カラドボルグ)	310	55	295	9	특수공격: 동결
듀란달(デュランダル)	335	49	310	9	특수공격: 경험치 흡수, 헌터만장비 가능

대검 : 헌터만 장비 가능

세이버는 물질 없이 포톤만으로 날을 만들었지만 대검은 금속으로 날을 만들고 그 위에 포톤을 입힌 것입니다. 보기에도 굉장히 거대한 대검은 크기에 맞게 공격력이 좋고, 한꺼번에 많은 적을 공격할 수 있습니다. 그런 만큼 속도가 느리지만 많은 적을 상대로 세이버를 쓰는 것보다는 훨씬 나을 것입니다. 온라인에서는 적이 많이 나오므로 자주 사용되는 무기입니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
소드(ソード, Sword)	60	25	82	2	회피율 -10
기가스(ギガッシュ, Gigush)	100	27	169	2	회피율 -10
브레이커(ブレイカー, Breaker)	150	30	289	3	회피율 -10
클레이모어(クレイモア, Claymore)	200	32	316	4	회피율 -10
캘리버(キャリバー, Calibur)	255	35	474	5	회피율 -10
플로웬의 대검(フロウウェンの大劍, FLOWEN'S SWORD)	240	34	385	9	운+5
드래곤슬레이어(ドラゴンスレイヤー, DRAGON SLAYER)	300	40	480	9	특수공격: 불속성 공격, 회피율 -15
라스트 서바이버(ラストサバイバー, LAST SURVIVOR)	280	25	470	9	특수공격: HP흡수

슬라이서 : 전 직업 장비 가능

가장 쓸모 없는 무기일지도 모르는 슬라이서. 멀리서도 공격할 수 있고 한꺼번에 많은 적을 공격할 수 있다는 건 좋지만, 너무나도 공격의 속도가 느립니다. 그래서 적들이 옆에서 접근해온다면 굉장히 위험합니다. 모든 직업이 장비할 수 있지만, 헌터라면 장도를, 레인저라면 산탄총을, 포스라면 그냥 테크닉을 쓰는 것이 훨씬 좋습니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
슬라이서(スライサー, Slicer)	15	13	135	1	-
스피너(スピナー, Spinner)	30	16	204	2	-
커터(カッタ, Cutter)	55	19	302	3	-
소서(ソーサー, Sawcer)	89	22	395	4	-
디스카(ディスカ, Diska)	100	25	476	5	-
암살자의 슬라이서(暗殺者のスライサー, SLICER OF ASSASSIN)	120	28	475	9	특수공격: 즉사
용자의 디스카(勇者のディスカ, HERO'S DISKA)	170	34	495	9	특수공격: TP소비 강공격

장도 : 헌터만 장비 가능

대검과 비슷한 무기. 하지만 범위가 조금 더 넓고, 약간 더 빠릅니다. 하지만 그만큼 공격력이 낮은 것이 단점. 용도는 대검과 같지만 더 멀리서 공격할 수 있어서 더 안전합니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
파르티잔(パルチザン, Partisan)	40	33	124	1	-
할베르트(ハルベルト, Halbert)	75	37	192	2	-
글레이브(グレイブ, Glaive)	110	41	286	3	-
베르디스(バルディス, Berdys)	145	45	335	4	-
궁그닐(グングニル, Gungnir)	180	49	450	5	-
브류낙(ブリューナク, BRIONAC)	168	46	475	9	특수공격: TP흡수
가에볼그(ガエボルグ, GAE BOLG)	220	49	500	9	특수공격: 동결

단검 ; 헌터만 장비 가능

공격력은 낮지만 한 번의 공격으로 두 번 대미지를 입힐 수 있습니다. 헌터만 장비할 수 있으며 양손에 장비하는 것으로 보이지만, 그래도 방패를 장비하는 것은 가능합니다. 두 번 대미지를 입힌다는 점 때문에 공격력이 높다면 큰 효과를 거둘 수 있습니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
대거(ダガー, Dagger)	40	20	65	1	-
나이프(ナイフ, Knife)	70	22	117	2	-
블레이드(ブレイド, Blade)	100	24	182	3	-
엣지(エッジ, Edge)	130	26	281	4	-
리퍼(リッパー, Ripper)	160	28	340	5	-
블레이드 댄스(ブレイドダンス, BLADE DANCE)	170	27	385	9	특수공격: 마비

총 (필요 능력치: 명중도)

소총 : 전 직업 장비 가능

레인저의 기본 장비 무기. 멀리서도 공격할 수 있는데다가 공중에 있는 적도 공격할 수 있는 장점이 있어, 모든 직업이 꼭 갖고있는 것이 좋은 무기입니다. 또한 연속공격의 모션변화가 없고 경직시간도 비슷하기 때문에 가까이 에서 3연속 공격을 모두 넣어도 비교적 안전합니다(마지막은 헤비 어택).

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
핸드건(ハンドガン, Handgun)	30	26	68	0	-
오토건(オートガン, Autogun)	65	29	78	1	-
록건(ロックガン, Lockgun)	100	31	88	2	-
레일건(レールガン, Railgun)	140	35	98	3	-
레이건(レイガン, Raygun)	180	38	108	4	-
바리스타(ヴァリスタ, VARISTA)	210	43	110	9	특수공격: 마비, 회피 +10
브레이패스(ブレイパス)	250	45	118	9	특수공격: 뇌속성, 방어 +15
서브레스트 건(サブレストガン)	235	90	110	9	레인저만 장비 가능

장총 : 레인저만 장비 가능

레인저만 장비할 수 있는 무기. 장총의 최대 특징이라면 소총보다 훨씬 멀리서 공격한다는 점. 적들이 움직이기 시작하는 거리보다도 멀리서 공격하는 경우도 있습니다. 발사시간이나 경직시간이 그렇게 길지는 않아서 레인저의 주요 무기로 사용해도 좋습니다. 장총을 장비했을 때는 적이 접근하기 전에 없애는 것이 중요합니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
라이플(ライフル, Rifle)	45	5	73	1	-
스나이퍼(スナイパー, Sniper)	90	38	83	2	-
블래스터(ブラスター, Blaster)	130	6	100	3	-
빔(ビーム, Beam)	170	44	106	4	-
레이저(レーザ, Laser)	230	47	115	5	-
저스티23ST(ジャスティー23ST)	290	58	125	9	특수공격: 적 HP를 반으로
비스크235W(ヴィスク-235W, VISK'235W)	254	50	118	9	특수공격: 마비, 회피 +5

기관총 : 전 직업 장비 가능

한 번의 공격으로 세 번의 대미지를 입힙니다. 공격력은 전혀 기대할 수 없는데다가 명중률도 매우 낮은 건 매우 아쉽지만, 헤비 어택을 사용하면 3×3. 총 9번의 공격으로 적을 밀어내기 때문에 적어도 1대1이라면 총기류에서 가장 효과적인 무기입니다. 초반에는 거의 도움이 되지 않지만 후반에 공격력과 명중도가 올라간다면 엄청난 위력을 발휘합니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
머신건(マシンガン, Mechgun)	4	0	79	1	-
어설트(アサルト, Assault)	8	3	87	2	-
리피터(リピーター, Repeater)	12	6	97	3	-
개틀링(ガトリング, Gatling)	16	15	109	4	-
발칸(バルカン, Vulcan)	20	12	117	5	-
M&A60 바이스(M&A60 ヴァイス, M&A60 VISE)	25	15	120	9	특수공격: HP소비 강공격, 운+5
H&S25 저스티스(H&S25 ジャスティス, H&S25 JUSTICE)	39	18	122	9	특수공격: 동결

산탄총 : 레인저만 장비 가능

레인저만 장비할 수 있는 복수 공격 무기. 헌터가 전방에서 대검과 장도를 사용한다면 레인저는 후방에서 산탄총으로 많은 적을 공격합니다. 총 다섯의 적을 한꺼번에 공격할 수 있지만(하나에게 5발을 쏘는 것은 불가능), 경직시간이 길어서 동료가 앞에서 적을 막아주지 않는다면 쓰기 힘듭니다. 헌터의 대검과 장도에 비해 엑스트라 어택을 쓰기 쉬우므로(헌터는 빗나가면 반격 받지만 레인저는 비교적 안전), 갖가지 특수 공격을 가진 무기를 쓰는 것도 좋을 것입니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
샷(ショット, Shot)	25	27	85	1	-
스플레드(スプレッド, Spread)	59	30	90	2	-
캐논(キャノン, Cannon)	80	32	102	3	-
런처(ランチャー, Launcher)	90	36	112	4	-
암즈(アームズ, Arms)	140	38	120	5	회피 -20
크래시 바렛트(クラッシュバレット, CRUSH BULLET)	130	37	122	9	특수공격: HP흡수
메테오 스매시(メテオスマッシュ, METEOR SMASH)	150	43	125	9	특수공격: TP흡수

지팡이(필요 능력치: 정신력)

지팡이 : 포스만 장비 가능

포스의 기본 장비무기. 사실상 전혀 쓸데없는 무기입니다. 포스만 장비할 수 있는데, 그것도 근접전 무기이기 때문입니다. 부가적으로 올라가는 능력치도 없으므로 봉인하는 편이 좋을 것입니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
케인(ケイン, Cane)	30	40	50	0	-
스틱(ステッキ, Stick)	60	45	150	1	-
메이스(メイス, Mace)	90	50	300	2	-
클럽(クラブ, Club)	120	50	420	3	-
라코늄의 지팡이(ラコニウムの杖, CLUB OF LACONIUM)	150	60	430	9	특수공격: 불속성 공격, 운+10

전투지팡이 : 포스만 장비 가능

공격력이 더 높은 지팡이. 필요 능력치가 정신력이라 포스가 장비하기 쉬운 것 외엔 이렇다할 능력이 없고, 이것거나 세이버나 크게 다를 게 없습니다. 공격 범위가 좁은 것도 문제지만, 다른 무기에 비해 공격력이 낮은 것도 문제. 차라리 무리하게 명중도를 올려서 좋은 소총을 장비하는 게 훨씬 좋습니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
롯드(ロッド, Rod)	45	45	80	1	-
폴(ポール, Pole)	80	50	200	2	-
파일라(パイラ, Pillar)	95	50	340	3	-
스트라이커(ストライカー, Striker)	150	60	450	4	-
배틀 버지(バトルバージ, BATTLE VERGE)	190	65	460	7	특수공격: 적 HP를 절반으로

마법지팡이 : 포스만 장비 가능

장비하면 정신력을 높여주는 무기. 역시 포스만 장비할 수 있습니다. 보통 지팡이와 마찬가지로 전투에는 전혀 도움되지 않지만, 정신력을 높여주기 때문에 고 레벨 테크닉을 빨리 배울 수 있는 것이 장점. 테크닉 위주로 싸우는 FOnewm이라면 좋겠지만, FOmarl에게는 테크닉 배우기 외의 가치는 없습니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
완드(ウォンド, Wand)	10	30	114	1	정신력 +10
스탭(スタッフ, Staff)	30	35	250	2	정신력 +10
바톤(バトン, Baton)	50	40	380	3	정신력 +15
셉터(セプター, Scepter)	75	45	460	4	정신력 +15
불의 지팡이 '아그니'(炎の杖'アグニ', FIRE SCEPTER:AGNI)	100	50	470	9	특수공격: 불 공격, 정신력 +20

그 밖의 무기

더블 세이버

세이버의 날을 양쪽으로 내는 무기. 무기를 회전하며 공격할 수 있습니다. 공격력이 높지는 않지만 3연속 공격에서 각각 2, 1, 3히트를 해, 총 6번 대미지를 입힐 수 있습니다. 모든 직업이 장비 가능하며, 더블 세이버의 경우 TP흡수의 특수 공격이 있어 고 레벨의 포스가 사용하기 좋습니다. 또한 공격 회수가 많으므로 공격받지 않는 타이밍에 안전하게 공격하는 보스전에서 큰 효과를 볼 수 있습니다.

이름(일어, 영어)	공격력	명중도	필요능력	레어도	기타
더블 세이버	152	28	235	9	특수공격: TP흡수
트윈 브랜드	235	32	470	11	특수공격: 적의 HP를 반으로

포톤 크로

포톤으로 손톱을 만들어 그것으로 공격하는 것. 형태만 다를 뿐 실질적으로는 세이버와 크게 다르지 않습니다. 역시 2번째까지만 공격하는 것이 유리. 전 직업이 장비 가능합니다.

공격력: 215 명중도: 38
필요 공격력: 215
레어도: 9
특수공격: HP흡수

아기토

모든 직업이 장비할 수 있고 필요 공격력도 비교적 낮아서 사용하기 좋습니다. 공격 속도도 빠른 편. AUW 1983년에 만들었다고 하는데, 이 연도는 아기토마다 다릅니다.

공격력: 280 명중도: 48
필요 공격력: 195
레어도: 9

프라이팬

말 그대로 프라이팬…. 전 직업 장비 가능.

공격력: 95 명중도: 35
필요 공격력: 52
레어도: 10

델세이버의 검

유적의 몬스터인 델세이버의 신체를 이용해 만든 검. 델세이버의 방패와 같이 사용하면 강한 위력을 발휘합니다. 헌터만 장비 가능.

공격력: 275 명중도: 45
필요 공격력: 295
레어도: 11

시노비트 블레이드

광산의 몬스터인 시노비트의 신체를 이용해 만든 검. 엑스트라 어택으로 적을 일격에 죽일 수도 있습니다. 역시 헌터만 장비 가능

공격력: 322
명중도: 35
필요 공격력: 485
레어도: 11

–브레이브 너클

공격력: 198	명중도: 60
필요 공격력: 250	
레어도: 9	

맨손으로 공격하는 무기. 중국 권법가를 연상맨손케 합니다. 인 만큼 리치가 짧지만 속도가 빠릅니다.

특수 공격

엑스트라 어택은 아무 무기로 사용하는 게 아닙니다. 이름 앞에 수식어가 붙어있는 무기만이 엑스트라 어택을 쓸 수 있으며(스페셜 웨폰은 제외) 어떤 단어가 붙어있느냐에 따라 효과가 전부 다릅니다.

이름	효과
히트(ヒ－ト, Heat)	약한 불 속성의 공격
파이어(ファイア, Fire)	불 속성 공격
플레임(フレイム, Flame)	강한 불 속성 공격
버닝(バ－ニング, Burning)	최강의 불 속성 공격
아이스(アイス, Ice)	가끔 적을 얼린다(보스는 효과 없음)
프로스트(フロスト, Frost)	적을 얼린다(보스는 효과 없음)
프리즈(フリ－ズ, Freeze)	적을 얼린다(강화판. 보스는 효과 없음)
블리저드(ブリザ－ド, Blizzard)	적을 얼린다(최강. 보스는 효과 없음)
쇼크(ショック, Shock)	약한 전격계 공격
선더(サンダ－, Thunder)	전격계 공격
스톰(スト－ム, Storm)	강한 전격계 공격
템페스트(テンペスト, Tempest)	최강의 전격계 공격
딤(ディム, Dim)	적을 일격에 죽인다(보스는 효과 없음)
섀도우(シャドウ, Shadow)	적을 일격에 죽인다(강화. 보스는 효과 없음)
다크(ダ－ク, Dark)	적을 일격에 죽인다(확률 높음. 보스는 효과 없음)
헬(ヘル, Hell)	적을 일격에 죽인다(최강. 보스는 효과 없음)
패닉(パニック, Panic)	적을 혼란시킨다(보스는 효과 없음)
라이엇(ライアット, Riot)	적을 혼란시킨다(강화. 보스는 효과 없음)
하복(ハブック, Havoc)	더 높은 확률로 혼란(보스는 효과 없음)
카오스(カオス, Chaos)	높은 확률로 혼란(최강. 보스는 효과 없음)
바인드(バインド, Bind)	적을 마비시킨다(보스는 효과 없음)
홀드(ホ－ルド, Hold)	적을 마비시킨다(강화. 보스는 효과 없음)
시즈(シ－ズ, Seize)	더 높은 확률로 마비(보스는 효과 없음)
어레스트(アレスト, Arrest)	높은 확률로 마비(최강. 보스는 효과 없음)
하드(ハ－ト, Heart)	자신의 총 TP의 3% 회복
마인드(マインド, Mind)	자신의 총 TP의 4% 회복
소울(ソウル, Soul)	자신의 총 TP의 5% 회복
사이코(サイコ, Psycho)	자신의 총 TP의 6% 회복
마스터(マスタ－, Master' s)	적의 경험치의 8%를 얻는다
로드(ロ－ド, Lord' s)	적의 경험치의 10%를 얻는다
킹(キング, King' s)	적의 경험치의 13%를 얻는다
드로(ドロ－, Suck)	적의 HP를 5% 빼앗음
드레인(ドレイン, Drain)	적의 HP를 9% 빼앗음
필(フィル, Fill)	적의 HP를 13% 빼앗음
갓시(ガッシュ, Gush)	적의 HP 17% 빼앗음
차지(チャ－ジ, Charge)	돈을 소모해 강한 공격
스피릿(スピリット, Spirit)	자신의 TP를 소모해 강한 공격
버서크(バ－サ－ク, Berserk)	자신의 HP를 소모해 강한 공격
데빌(デビル, Devil' s)	적의 HP를 50% 줄인다
데몬(デモ－ン, Demon' s)	적의 HP를 75% 줄인다

방어구

방어구는 갑옷, 방패, 유닛, 마그로 나뉩니다. 모두 필요한 능력치는 레벨. 방어구는 무기의 속성 부분에 내성이 표시되어 있으며 내성이 높으면 해당 속성의 대미지를 적게 받습니다.

갑옷

갑옷은 프레임과 아머로 나눌 수 있습니다. 프레임은 전 직업이 장비 가능하고, 아머는 헌터와 레인저만 장비할 수 있습니다. 물론, 사실 방어력보다도 슬롯의 유무가 더 중요해서, 슬롯으로 방어력을 올려 그보다 좋은 방어구의 효과를 낼 수도 있습니다. 공격력이나 명중도를 올려서 더 좋은 무기를 장비할 수도 있기 때문입니다.

이름(일어, 영어)	방어력	회피율	필요 레벨	레어도	내성
프레임(フレ－ム, Frame)	5	5	-	0	불+5, 어둠+5
기가 프레임(ギガフレ－ム, Giga Frame)	15	12	10	1	전격+4
소울 프레임(ソウルフレ－ム, Soul Frame)	20	15	13	2	냉기+3
솔리드 프레임(ソリッドフレ－ム, Solid Frame)	30	20	19	3	전격+3, 빛+10
하이퍼 프레임(ハイパ－フレ－ム, Hyper Frame)	40	25	27	4	어둠+12
쇼크 프레임(ショックフレ－ム, Shock Frame)	50	30	35	5	불+3, 어둠+6, 빛+6
킹스 프레임(キングスフレ－ム, King' s Frame)	55	32	39	5	전격+3, 어둠+10, 빛+14
드래곤 프레임(ドラゴンフレ－ム, Dragon Frame)	60	35	43	6	어둠+5, 빛+20
프로텍트 프레임(プロテクトフレ－ム, Protect Frame)	70	40	51	7	불+3, 전격+5, 어둠+12, 빛+15
퍼펙트 프레임(パ－フェクトフレ－ム, Perfect Frame)	80	45	59	7	어둠+15 빛+15
배리언트 프레임(ヴァリアントフレ－ム, Valiant Frame)	85	47	63	7	전격+5, 어둠+18, 빛+15
얼티밋 프레임(アルティメットフレ－ム, Ultimate Frame)	110	61	80	11	어둠+18, 빛+18
기생방어구 '데·롤'(寄生防具「デ・ロル」, PARASITE WEAR:De=Rol)	120	100	66	9	안드로이드 장비 불가. 어둠+20, 장비 중 HP 감소
기생방어구 네르갈(寄生防具「ネルガル」)	140	85	56	12	안드로이드 장비 불가. 장비 중 HP 감소

이름(일어, 영어)	방어력	회피율	필요 레벨	레어도	내성
아머(ア－マ－, Armor)	7	7	4	0	냉기+5
사이 아머(ア－マ－, Psi Armor)	10	10	7	1	전격+5
크로스 아머(クロスア－マ－, Cross Armor)	25	17	16	2	전격+5, 어둠+5, 빛+10
브레이브 아머(ブレイブア－マ－, Brave Armor)	35	22	23	3	불+4, 냉기+3, 전격+5, 어둠+10
그랜드 아머(グランドア－マ－, Grand Armor)	45	27	31	4	전격+4, 빛+10
압소브 아머(アブソ－ブア－マ－, Arsorb Armor)	65	38	39	6	불+3, 냉기+3, 어둠+13, 빛+13
제네럴 아머(ジェネラルア－マ－, General Armor)	72	42	47	7	냉기+5, 어둠+20
임페리얼 아머(インペリアルア－マ－, Emperor Armor)	90	50	55	7	어어둠+13, 빛+16
홀리네스 아머(ホ－リネスア－マ－, Holyness Armor)	95	52	63	8	빛+25
가디언 아머(ガ－ディアンア－マ－, Guardian Armor)	100	56	71	9	어둠+18, 빛+16
디비니티 아머(ディヴィニティア－マ－, Divinity Armor)	105	57	75	10	어둠+18, 빛+17
플로웬의 갑옷(フロウウェンの鎧, FLOWEN' S FRAME)	85	79	76	11	식별번호가 써있다 52-0003
D파츠 v1.01(Dパ－ツ v1.01, D-PARTS v1.01)	124	91	51	10	안드로이드 전용. 공격력+35

방패

주로 회피율과 내성을 올려줍니다. 갑옷과 마찬가지로 배리어와 실드로 나뉘며, 배리어는 모든 직업이 장비할 수 있고, 실드는 헌터와 레인저만 장비할 수 있습니다.

이름(일어, 영어)	방어력	회피율	필요 레벨	레어도	내성
배리어(バリア, Barrier)	2	25	-	0	불+20, 냉기+20, 전격+15
소울 배리어(ソウルバリア, Soul Barrier)	10	55	13	3	불+19, 냉기+19, 전격+19
브레이브 배리어(ブレイブバリア, Brave Barrier)	14	65	19	4	불+20, 냉기+20, 전격+18
플레임 배리어(フレイムバリア, Flame Barrier)	19	85	27	5	불+30
플라즈마 배리어(プラズマバリア, Plasma Barrier)	21	92	31	5	전격+30
프리즈 배리어(フリ－ズバリア, Freeze Barrier)	23	100	35	5	냉기+30
사이킥 배리어(サイキックバリア, Psychic Barrier)	26	110	39	6	불+22, 냉기+21, 전격+22
프로텍트 배리어(プロテクトバリア, Protect Barrier)	32	130	47	7	불+25, 냉기+15, 전격+25
임페리얼 배리어(インペリアルバリア, Emperor Barrier)	42	150	55	8	불+28, 냉기+28, 전격+20
디비니티 배리어(ディヴィニティバリア, Divinity Barrier)	48	170	63	9	불+27, 냉기+30, 전격+27
세이클리드 가드(セイクリッドガ－ド)	16	77	17	11	상태이상을 방어
리제네레이트 기어(リジェネレイトギア)	66	46	89	11	적의 공격을 회피할 때 HP회복

이름(일어, 영어)	방어력	회피율	필요 레벨	레어도	내성
실드(シ－ルド, Shield)	4	32	4	0	불+20, 냉기+20, 전격+15
코어 실드(コアシ－ルド, Core Shield)	6	40	7	1	불+18, 냉기+18, 전격+15
기가 실드(ギガシ－ルド, Giga Shield)	8	47	10	2	불+20, 냉기+20, 전격+18
하드 실드(ハ－ドシ－ルド, Hard Shield)	12	57	16	3	불+20, 냉기+20, 전격+20
솔리드 실드(ソリッドシ－ルド, Solid Shield)	16	72	23	4	불+20, 냉기+20, 전격+20
제네럴 실드(ジェネラルシ－ルド, General Shield)	30	121	43	6	불+28, 냉기+19, 전격+19
글로리어스 실드(グロリアスシ－ルド, Glorious Shield)	38	144	51	7	불+25, 냉기+25, 전격+25
가디언 실드(ガ－ディアンシ－ルド, Guardian Shield)	41	160	59	7	불+10, 냉기+10, 전격+10
얼티밋 실드(アルティメットシ－ルド, Ultimate Shield)	48	181	67	10	불+30, 냉기+28, 전격+28
스피리츄얼 실드(スピリチュアルシ－ルド, Spiritual Shield)		50	194	71	11 불+28, 냉기+28, 전격+28
셀레스티얼 실드(セレスティアルシ－ルド, Celestial Shield) 52		201	75	12	불+30, 냉기+30, 전격+30

유닛

갑옷의 슬롯에 끼우는 보강 유닛입니다. 유닛을 장비하면 해당 능력을 얻으며 능력치를 올리는 유닛은 캐릭터의 기본 능력에 가산됩니다. 예를 들어 정신력이 310인 캐릭터가 보강 유닛인 제네럴/마인드를 장비하면 정신력이 320으로 계산되는 것입니다(디스크를 사용할 때 유용). 슬롯의 유무를 확인하는 방법은 방어구에서 L, R트리거로 설명 페이지를 전환하는 것. 내성이 표시된 페이지의 아래에 슬롯의 개수가 표시되어 있습니다. 슬롯은 최대 4개까지 있을 수 있으며 슬롯이 있으면 가격이 엄청나게 상승합니다.

이름(일어.영어)	효과
디거/HP(ディガー/HP, Digger/HP)	최대HP+10
제네럴/HP(ジェネラル/HP, General/HP)	최대HP+20
드래곤/HP(ドラゴン/HP, Dragon/HP)	최대HP+30
갓/HP(ゴッド/HP, God/HP)	최대HP+40
매지션/TP(マジシャン/TP, Magician/TP)	최대TP+5
제네럴/TP(ジェネラル/TP, General/TP)	최대TP+10
엔젤/TP(エンジェル/TP, Angel/TP)	최대TP+15
갓/TP(ゴッド/TP, God/TP)	최대TP+20
나이트/파워(ナイト/パワー, Knight/Power)	공격력+5
제네럴/파워(ジェネラル/パワー, General/Power)	공격력+10
오우거/파워(オウガ/パワー, Ogre/Power)	공격력+15
갓/파워(ゴッド/パワー, God/Power)	공격력+25
워리어/보디(ウォーリア/ボディ, Warrior/Body)	방어력+10
제네럴/보디(ジェネラル/ボディ, General/Body)	방어력+20
메탈/보디(メタル/ボディ, Metal/Body)	방어력+30
프리스트/마인드(プリースト/マインド, Priest/Mind)	정신력+5
제네럴/마인드(ジェネラル/マインド, General/Mind)	정신력+10
엔젤/마인드(エンジェル/マインド, Angel/Mind)	정신력+15
갓/마인드(ゴッド/マインド, God/Mind)	정신력+25
막스맨/암(マークスマン/アーム, Marksman/Arm)	명중도+3
제네럴/암(ジェネラル/アーム, General/Arm)	명중도+7
엘프/암(エルフ/アーム, Elf/Arm)	명중도+11
갓/암(ゴッド/アーム, God/Arm)	명중도+15
시프/렉스(シーフ/レグス, Thief/Legs)	회피율+10
제네럴/렉스(ジェネラル/レグス, General/Legs)	회피율+20
엘프/렉스(エルフ/レグス, Elf/Legs)	회피율+30
갓/렉스(ゴッド/レグス, God/Legs)	회피율+40
레지스트/파이어(レジスト/ファイア, Resist/Fire)	불의 내성+3
레지스트/플레임(レジスト/フレイム, Resist/Flame)	불의 내성+7
레지스트/버닝(レジスト/バーニング, Resist/Burning)	불의 내성+10
레지스트/콜드(レジスト/コールド, Resist/Cold)	냉기의 내성+3
레지스트/프리즈(レジスト/フリーズ, Resist/Freeze)	냉기의 내성+7
레지스트/블리저드(レジスト/ブリザード, Resist/Blizzard)	냉기의 내성+10
레지스트/쇼크(レジスト/ショック, Resist/Shock)	전격의 내성+3
레지스트/선더(レジスト/サンダー, Resist/Thunder)	전격의 내성+7
레지스트/스톰(レジスト/ストーム, Resist/Storm)	전격의 내성+10
레지스트/라이트(レジスト/ライト, Resist/Light)	빛의 내성+3
레지스트/세인트(レジスト/セイント, Resist/Saint)	빛의 내성+7
레지스트/홀리(レジスト/ホーリー, Resist/Holy)	빛의 내성+10
레지스트/다크(レジスト/ダーク, Resist/Dark)	어둠의 내성+3
레지스트/이빌(レジスト/エビル, Resist/Evil)	어둠의 내성+7
레지스트/데빌(レジスト/デビル, Resist/Devil)	어둠의 내성+10
레지스트/올(レジスト/オール, Resist/All)	모든 내성+10
HP/리스토레이트(HP/リストレイト, HP/restorate)	장거리 이동 중 HP 자동회복
HP/제네레이트(HP/ジェネレイト, HP/Generate)	단거리 이동 중 HP 자동회복
TP/리스토레이트(TP/リストレイト, TP/restorate)	장거리 이동 중 TP 자동회복
TP/제네레이트(TP/ジェネレイト, TP/Generate)	단거리 이동 중 TP 자동회복
PB/앰플리파(PB/アンプリファー, PB/AMPLIFIER)	장거리 이동 중 포톤블래스트 게이지 증가
PB/제네레이트(PB/ジェネレイト, Generate)	단거리 이동 중 포톤블래스트 게이지 증가
트랩/서치(トラップ/サーチ, Trap/Search)	트랩을 볼 수 있음(안드로이드의 기본 능력)
히어로/어빌리티(ヒーロー/アビリティ, Ability)	모든 능력치+15
마스터/어빌리티(マスター/アビリティ, Ability)	경험치 상승
위저드/테크닉(ウィザード/テクニック, Wizard/Technique)	테크닉 레벨+2
갓/테크닉(ゴッド/テクニック, God/Technique)	테크닉 레벨+5

마그

마그는 보통의 방어구라고 할 수 없습니다. 마그는 길드에 들어올 때 1개씩 지급 받는, 일종의 헌터의 증표로서 지능을 가지고 있으며 또 '성장'하기도 하는 특이한 존재입니다.

마그의 능력과 레벨

마그에게는 DEF, POW, DEX, MIND의 4가지 능력치가 있습니다. 이는 장비한 캐릭터의 능력을 높여주는 것으로, DEF 1당 방어력 1, POW 1당 공격력 2, DEX 2당 명중도 1, MIND 1당 정신력 2가 상승합니다. 능력치 옆의 그래프는 일종의 경험치와도 같은 것으로, 전부 채워지면 능력치가 오릅니다. 마그가 성장하면 그래프가 떨어지는 경우도 있어서(그래프만 떨어지고 능력치는 떨어지지 않음) 능력치 한 개를 올리기 전에 다른 능력치를 올리겠다고 생각하는 건 좋지 않습니다. 마그의 레벨은 능력치의 총합인데, 레벨 200이 한계이므로 캐릭터의 능력치를 잘 생각해서 올려야 합니다.

마그의 성장

마그를 성장시키기 위해서는 아이템을 줘야 합니다. 보통의 아이템은 안 되고, 회복약과 같은 '먹는' 아이템만을 줘야합니다. 아이템에 따라 능력치의 상승이 다른데 상세한 것은 표와 같습니다(DEF는 어떤 아이템도 성장률이 비슷하며, POW를 올릴 때 같이 오르는 경우가 많습니다). 표는 후기 형태의 데이터이며 초기에는 능력치가 떨어지는 일은 없습니다(오히려 오르는 경우도 있습니다). 그리고 표에서 문 아토마이저와 솔 아토마이저는 POW나 MIND를 많이 올리고 DEF나 DEX를 조금 올립니다. 마그의 형태에 따라 무엇이 어느 능력치를 올리는지는 다르며, 한 능력치를 올리면 반대의 능력치는 떨어집니다.

마그에게 아이템을 주는 것은 메뉴의 아이템에서 할 수 있으며, 한 번에 3개의 아이템을 줄 수 있습니다. 그리고 다시 아이템을 주려면 약 2.5 .beat(3분 30초~3분 40초)가 지나야 합니다.

	POW	DEX	MIND
~메이트(HP 회복약)	상승	-	하락
~플루이드(TP 회복약)	하락	-	상승
안티 도트	조금 상승	상승	하락
안티 패럴라이즈	하락	상승	조금상승
문/솔 아토마이저	★	★	★
스타 아토마이저	상승	조금 상승	상승

싱크로율과 IQ

마그에게는 각각의 능력치 외에도 싱크로율과 IQ가 있습니다. 싱크로율은 주인과 얼마나 잘 통하는가를 나타내는 것으로, 높을수록 포톤블래스트 게이지가 잘 모입니다. IQ는 주변 상황을 감지하는 능력이라서, 높을수록 보스전 등에서 자동으로 시프타, 데반드등을 를 써 줄 확률 등이 상당히 오릅니다.

한계치는 각각 120%와 200입니다.

마그의 진화

마그는 어느 정도 레벨을 올리면 형태가 바뀌면서 이름도 바뀝니다. 형태가 바뀌는 레벨은 10, 35, 50이며 10에서는 캐릭터의 직업에 따라, 그 이후는 마그의 능력치에 따라 형태가 바뀝니다. 50레벨 이후에는 5레벨마다 가장 높은 능력치의 형태로 바뀝니다. 형태에 따라 싱크로율과 IQ, 능력치를 올리는 아이템이 다르므로 형태가 자주 바뀐다면 괴로울지도….

포톤블래스트

포톤블래스트 중 최강인 바이라

멋진 비주얼과 함께 잠깐동안의 휴식

마그가 단순히 능력치를 올려주는 역할만 하는 것은 아닙니다. 주인이 공격받을 때 모인 분노의 게이지를 모아서 필살기! …라는 느낌의 포톤블래스트. 글자 그대로 HP 왼쪽에 숫자와 그래프로 표시되는 포톤블래스트 게이지는 공격당했을 때 주로 모이며, 공격을 할 때에도 조금씩 채워집니다. 수치가 100이 되었을 때 R트리거+버튼으로 포톤블래스트를 발동할 수 있으며, 포톤블래스트가 끝날 때까지 적, 아군 구별없이 아무 것도 할 수 없게됩니다(메뉴와 채팅은 가능). 포톤블래스트는 회복, 보조, 공격 등 효과는 다양하며 마그의 형태에 따라 얻는 포톤블래스트가 달라서 여러 가지 포톤블래스트를 상황에 맞게 사용할 수 있습니다., 단 게이지가 전부 채워지면 R트리거에 등록해놓은 액션 팔레트는 포톤블래스트를 발동할 때까지 사용할 수 없는 단점이 있습니다.

마그에 의한 무적시간

싱크로율과 IQ가 높을 때, 강한 공격을 연속으로 받는 등 불리한 상황에 닥치면 마그의 힘으로 캐릭터는 무적상태가 될 수 있습니다. 무적상태에서는 어떤 공격도 받지 않으며, 공격하는 것도

가능해 반격을 신경 쓰지 않고 싸울 수 있게됩니다. 무적시간은 상당히 길지만 의도적으로 만드는 것은 거의 불가능합니다.

일반 아이템

이름	효과
모노메이트(モノメイト, Monomate)	HP를 70회복
디메이트(ディメイト, Dimate)	HP를 200회복
트리메이트(トリメイト, Trimate)	HP를 전부회복
모노플루이드(モノフルイド, Monofluid)	TP를 70회복
디플루이드(ディフルイド, Difluid)	TP를 200회복
트리플루이드(トリフルイド, Trifluid)	TP를 전부회복
안티 도트(アンティドート, Antidote)	독을 치료
안티 패럴라이즈(アンティパラライズ, Antiparalaysis)	마비를 치료
문 아토마이저(ムーンアトマイザー, Moon Atomizer)	죽은 동료 부활 (HP, TP 최대)
솔 아토마이저(ソルアトマイザー, Sol Atomizer)	모든 상태이상을 치료
스타 아토마이저(スターアトマイザー, Star Atomizer)	자신과 주변의 동료의 HP를 전부회복
텔레 파이프(テレパイプ, Telepipe)	시티로의 게이트를 연다
트랩 비전(トラップビジョン, Trap Vision)	트랩을 볼 수 있다(안드로이드의 기본능력)
모노글라인더(モノグラインダー, Monogrinder)	무기의 공격력을 1 높인다(실제로는 2가 오름)
디글라인더(ディグラインダー, Digrinder)	무기의 공격력을 2 높인다
트리글라인더(トリグラインダー, Trigrinder)	무기의 공격력을 3 높인다
스케이프 돌(スケープドール, Scape Doll)	죽었을 때 자동으로 살아난다
파워 마테리얼(パワーマテリアル, Power Material)	공격력 +2, 한계 이상으로는 올릴 수 없음
디펜스 마테리얼(ディフェンスマテリアル, Def Material)	방어력 +2
마인드 마테리얼(マインドマテリアル, Mind Material)	정신력 +2
히트 마테리얼(ヒットマテリアル, Hit Material)	명중도 +2
이베이드 마테리얼(イベイドマテリアル, Evade Material)	회피율 +2
럭 마테리얼(ラックマテリアル, Luck Material)	운+2
HP 마테리얼(HPマテリアル, HP Material)	HP +2
TP 마테리얼(TPマテリアル, TP Material)	TP +2
디스크(~ディスク, Disk:~)	해당 테크닉을 습득
델세이버의 오른손(デルセイバーの右手, Del Saber's Right Arm)	델세이버의 검과 방패의 재료
시노 비트의 양손(シノワビートの両手, Shinow Beat's Arms)	시노 블레이드의 재료

테크닉

다른 게임의 마법과 전혀 다를 게 없는 테크닉. 무기만으로 싸우는 것보다 테크닉을 잘 활용하는 게 중요한데 테크닉의 사용에 따라 전투의 난이도가 크게 달라지기 때문입니다. 물론 안드로이드는 사용할 수 없지만….

테크닉의 레벨

각각의 테크닉에는 레벨이 있습니다. 당연히 높을수록 그 테크닉이 강해지며, 구하기도 힘들고 구하더라도 배우기가 힘듭니다(필요 능력치가 높음). 레벨이 높아지면 범위가 넓어져서 여러 대상에게 영향을 미치는 테크닉도 있습니다. 하지만 테크닉의 레벨이 2 올라갈 때마다 소비량이 1씩 늘어나게 되어(레벨1에서 5TP가 필요하다면 레벨 5, 6에서는 7이 필요) 나중에는 같은 테크닉이라도 거의 두 배의 TP를 소모하게 됩니다. 일단 한 번 레벨을 올려두면 그보다 낮은 레벨은 사용할 수 없습니다.

테크닉의 습득 방법

아이템 중에는 '레스타 LV7 디스크' 와 같은 아이템이 있는데 이러한 디스크를 사용하면 해당 테크닉의 해당 레벨을 익힙니다. 하지만 아무나 고 레벨 테크닉을 배울 수는 없는 법. 테크닉을 배우기 위해서는 일정치 이상의 정신력이 필요합니다. 고 레벨 테크닉의 필요 정신력은 전 레벨의 필요 정신력+α로, 테크닉마다 그 수치가 다릅니다(같은 테크닉 내에서는 일정).

습득 가능한 테크닉의 디스크는 밝게 표시되고, 이미 더 높은 레벨의 같은 테크닉을 익혔거나 정신력이 낮아서 습득할 수 없는 테크닉의 디스크는 어둡게 표시됩니다. 참고로, 안드로이드는 테크닉을 쓸 수 없으므로 디스크는 아예 ×로 표시됩니다.

테크닉의 발동시간

테크닉은 각각의 준비동작을 한 후에야 효과가 나타나는데 그렇게 긴 시간은 아닙니다. 하지만 준비동작 도중에 공격받는다면 테크닉이 아예 취소되므로 테크닉을 쓸 때는 적과 약간 거리를 두고 써야만 합니다.

테크닉 리스트

초급 공격

포이에(フォイエ, Foie)

소비TP(레벨1): 4
필요 정신력(레벨1): 40
고레벨 필요 정신력: 전 레벨의 필요 정신력+20 (레벨2는 60, 레벨3은 80, 레벨4는 100, …)

기본적인 불의 테크닉 적 하나에게 직선으로 날아가는 불의 구슬을 발사합니다. 포스는 처음부터 익히고있는 테크닉이며, 어떤 직업이든 초반에 유용하게 쓸 수 있는 원거리 공격입니다. 하지만 의외로 록 온 범위가 좁습니다.

바타(バータ, Barta)

소비 TP: 6
필요 정신력: 35
고레벨 필요 정신력: +25

냉기의 공격 테크닉. 포이에와는 달리 적을 관통해서 뒤에 있는 적에게도 공격할 수 있습니다. 대신 속도가 느리고, 적을 일렬로 만들지 못하면 별 쓸모가 없는 게 단점입니다.

존데(ゾンデ, Zonde)

소비 TP: 4
필요 정신력: 44
고레벨 필요 정신력: +24

전격 공격 테크닉. 발동이 빠르고 방향과 관계없이 가장 가까운 적에게 록온되기 때문에, 도망다니면서 쓰기 좋습니다. 초반에도 좋고, 나중에도 포스는 보통 공격 대신 사용할 수 있을 정도. 다만, 원하는 적을 록온하기가 어렵습니다.

중급 공격

기포이에(ギフォイエ, Gifoie)

소비 TP: 21
필요 정신력: 100
고레벨 필요 정신력: +25

포이에를 주변으로 많이 발사한다고 생각하면 이해가 쉽습니다. 자신의 주변으로 불의 구슬을 회전시키면서 발사하는데, 적을 관통하기 때문에 많은 적을 공격할 수 있습니다. 대신, 하나의 적에게는 한 번밖에 맞출 수 없습니다. 포스는 동료에게 보호받으면서 이것을 계속 쓰는 것도 좋습니다.

기바타(ギバータ, Gibarta)

소비 TP: 21
필요 정신력: 100
고레벨 필요 정신력: +24

한쪽 방향으로 냉기를 뿜어냅니다. 그 방향에 있는 적들을 모두 공격할 수 있지만 생각만큼 잘 맞지는 않습니다. 그러나 중요한 것은 적들을 얼릴 수 있다는 점. 언제나 적이 얼어붙는 건 아니지만, 적을 얼린 후에는 헤비 어택을 3번 맞추고도 남을 정도의 시간이 있으므로 혼자일 때나 동료와 같이 있을 때나 유용하게 쓸 수 있습니다.

기존데(ギゾンデ, Gizonde)

소비 TP: 21
필요 정신력: 100
고레벨 필요 정신력: +25

록온된 적과 가까이에 있는 적 모두에게 대미지를 주는 존데의 강화판입니다. 존데와는 달리 뒤에서 공격하는 건 불가능하지만 기포이에나 기바타에 비해 발동이 빠르고 발동과 거의 동시에 적을 공격한다는 장점이 있습니다.

상급 공격

라포이에(ラフォイエ, Rafoie)

소비 TP: 30
필요 정신력: 133
고레벨 필요 정신력: +28

록온 된 적을 중심으로 대 폭발을 일으킵니다. 그 주변의 적 모두를 공격하며, 보이는 것보다도 훨씬 범위가 넓습니다. 준비시간이 길지만 그만큼 상당히 강력한 테크닉.

라바타(ラバータ, Rabarta)

소비 TP: 30
필요 정신력: 106
고레벨 필요 정신력: +30

바타계 최강 테크닉. 자신의 주변의 적 모두를 공격합니다. 범위는 라포이에나 라존데에 비해 좁지만 적을 얼린다는 점에서 매우 유용합니다. 속성이 맞지 않아서 대미지가 0이어도 적은 얼게 되므로 포스라면 꼭 액션 팔레트에 넣어야할 것 입니다.

라존데(ラゾンデ, Razonde)

소비 TP: 30
필요 정신력: 134
고레벨 필요 정신력: +30

주변의 적을 모두 공격합니다. 범위가 넓어서 경험치 얻기에도 좋은 테크닉. 발동도 빠르고 뒤의 적도 공격할 수 있으며, 발동과 동시에 적을 공격하는데다가 록온도 쉬워서 자주 사용됩니다.

그랜츠(グランツ, Grantz)

소비 TP: 30
필요 정신력: 160
고레벨 필요 정신력: +28

빛의 최강의 공격 테크닉. 하지만 최강이라고 해도 빛의 공격은 하나밖에 없습니다. 적 하나를 공격하는데, 기본적인 공격력이 매우 강력하고 존데와 마찬가지로 뒤의 적도 록온 가능합니다. 하지만 그 때문에 원하는 적을 공격하기가 힘듭니다. 사용 후의 경직시간이 매우 긴 것이 최대의 단점.

메기드(メギド, Megid)

소비 TP: 30
필요 정신력: 160
고레벨 필요 정신력: +28

어둠의 테크닉. 효과는 대미지가 아니라 즉사입니다. 그래서 성공확률이 낮습니다. 레벨이 올라가면 성공확률도 올라가지만 메기드의 디스크가 그리 잘 나오는 것도 아니므로(150시간동안 1개…. 그것도 레벨3) 사용하기는 매우 힘들 것입니다.

회복계

레스타(レスタ, Resta)

소비 TP: 15
필요 정신력: 50
고레벨 필요 정신력: +30

HP를 회복하는 테크닉. 처음에는 자신만 회복하지만 레벨이 올라가면 주변의 동료들도 모두 같이 회복됩니다. 초반에는 소비TP가 높아 쓰기가 힘들지만, 역시 가장 중요한 테크닉임에는 틀림없습니다. 보통 자신의 정신력에 맞는 레벨이라면 HP가 전부 회복될 정도로 강합니다.

안티(アンティ, Anti)

소비 TP: 10
필요 정신력: 85
고레벨 필요 정신력: +26

상태이상을 치료하는 테크닉. 레스타와 마찬가지로 레벨이 올라가면 주변의 동료를 치료할 수 있습니다. 마비되었을 때는 사용할 수 없지만, 동료의 마비를 치료하는 것에는 유용하게 쓸 수 있습니다. 가장 위험한 상태인 혼란에 걸렸을 때도 사용은 가능합니다.

리버서(リバーサー, Reverser)

소비 TP: 20
필요 정신력: 150
고레벨 필요 정신력: 레벨 구분 없음

죽은 동료를 HP, TP 최대로 부활시킵니다. 오프라인에서는 전혀 쓸데없는 테크닉이지만 온라인, 특히 보스 전 에서는 아예 액션 팔레트에 지정해두어야 할 정도. 서로 돕는 PSO를 즐기기 위해서는 필수적으로 익혀야할 테크닉입니다.

보조계열

시프타(シフタ, Shifta)

소비 TP: 10
필요 정신력: 60
고레벨 필요 정신력: +28

공격력을 높이는 보조 테크닉. 레벨이 올라갈수록 범위가 넓어지고 지속시간이 길어지며 공격력의 상승 폭도 증가합니다. 그래서 초반에는 거의 쓸데없는 테크닉이지만 하드, 베리하드에서는 엄청나게 중요한 테크닉이 됩니다.

데반드(デバンド, Deband)

소비 TP: 10
필요 정신력: 60
고레벨 필요 정신력: +28

방어력을 높입니다. 시프타보다는 활용도가 떨어지는데, 방어력의 수치는 공격력에 비해 훨씬 낮아서 상승 폭이 그리 크지 않기 때문입니다. 그래도 일격사의 레벨에서 일격사를 간신히 면할 수 있는 정도로 오른다면 반드시 사용해야할 것입니다.

젤른(ジェルン, Jellen)

소비 TP: 10
필요 정신력: 60
고레벨 필요 정신력: +28

적의 공격력을 낮춥니다. 그냥 맞지 않고 잘 싸우는 게 좋으므로 자주 사용되지 않지만, 데반드와 마찬가지의 이유로 사용할 수 있습니다. 역시 레벨이 높지 않으면 사용하나마나.

잘루어(ザルア, Zalure)

소비 TP: 10
필요 정신력: 60
고레벨 필요 정신력: +28

적의 방어력을 낮춥니다. 보스전 이외에는 별로 사용되지 않는데, 동료가 너무 강해서 이걸 쓸 틈도 없이 적이 죽는다거나, 써봤자 아군이 약해서(전원 포스라던가) 직접공격이 위험하므로 테크닉으로 싸우는 경우가 대부분이기 때문. 그래도 적들이 강한 유적에서는 어느 정도 쓸 수 있을 것입니다.

류커(リューカー, Ryuker)

소비 TP: 10
필요 정신력: 150
고레벨 필요 정신력: 레벨 구분 없음

시티로의 게이트를 여는 텔레파이프와 완전히 같은 효과. 텔레파이프를 갖고 다닐 필요가 없어지므로 아이템을 가질 수 있는 공간을 확보할 수 있습니다. 역시 준비시간이 있어서 전투 중에 사용하는 건 위험하니, 안전한 장소에서 사용하는 게 좋습니다.

Tips

테크닉을 빨리 배우자

테크닉을 배우기 위해서는 일정 이상의 정신력이 필요. 하지만 무기의 장비과는 달리 한 번 얻기만 하면 그보다 정신력이 낮아져도 사용할 수 있습니다. 따라서 정신력을 높이는 유닛과 마법 지팡이(포스만)를 이용해 정신력을 높여서 일단 테크닉을 배우고 보통의 장비로 되돌리는 것입니다. 이렇게 하면 레벨이 낮아도 테크닉이 강해서 동료들에게 도움될 수 있을 것입니다. 마그가 여러 개라면 테크닉 습득용으로 MIND만 올리는 방법도 있습니다.

비밀결사 웨폰즈

오프라인의 퀘스트 중에는 웨폰즈 멤버가 존재하는 퀘스트가 있습니다. 먼저 웨폰즈 뱃지를 얻은 후에 이 퀘스트를 다시 해서 웨폰즈 가입 승인을 받을 수 있는데, 멤버 전원에게서 승인을 받으면 웨폰즈에 가입할 수 있으며 기념으로 프라이팬을 받습니다. 단, 가입 승인을 받았을 때 그 퀘스트를 클리어해야만 합니다(중간에 포기하면 취소됨).

세이브

중간에 임의로 세이브 할 수 없기 때문에 실수로 전원이 꺼지거나 뚜껑이 열리면 돌이킬 수 없습니다. 만약 세이브 하지 않고 껐다면 당연히 바로 전에 세이브 되었던 상태로 돌아가는데, 온라인에서는 아이템 복사 등을 막기 위해 정상종료하지 않으면 모든 아이템이 초기화됩니다(능력치나 테크닉은 그대로이지만 마그가 초기화되는 건 큰 타격). 아무 때나 세이브하는 건 불가능하지만 그래도 전송장치를 사용하거나 소프트리셋(A, B, X, Y, START 동시 누름)을 할 때, 퀘스트를 시작할 때와 끝낼 때 자동으로 세이브 되므로 적어도 오프라인 플레이 시에는 안심하고 플레이할 수 있습니다.

또한 한 번 만든 캐릭터는 자신의 GD, 자신의 본체가 아니면 사용할 수 없고(방법은 있지만 복잡하기 때문에 잠시 다른 곳에서 하는 것 등은 불가능), 다른 메모리카드로의 카피도 불가능하니 주의바랍니다.

하드모드와 베리하드모드

노멀모드를 끝냈다고 끝이라고 생각하면 오산. 노멀 클리어 후에는 하드를 선택할 수 있습니다. 적들이 엄청나게 강해지며, 나오는 아이템도 강한 것들 뿐. 또한 진정한 라스트보스는 하드 이상에서만 나옵니다. 하드를 클리어 한 후에는 베리 하드를 선택할 수 있으며, 적들이 강해지는 건 물론이고 이동속도도 훨씬 빨라집니다(거의 달리는 수준). 온라인에서는 팀을 만들 때 클리어 여부와 관계없이 하드와 베리 하드를 선택할 수 있는데 하드는 레벨20, 베리 하드는 40 이상이 되어야 합니다. 이미 만들어진 하드나 베리 하드 팀도 레벨이 그 이상이 되어야 들어갈 수 있습니다.

온라인에서의 경험치

온라인에서는 적에게 마지막 일격을 가한 사람은 그 몬스터의 경험치를 정상적으로 얻습니다. 그리고 나머지 사람들 중 그 몬스터를 한 대라도 때렸던(대미지는 0이라도) 사람은 80%의 경험치를 얻게됩니다. 한 대도 때리지 못했다면 경험치를 전혀 얻지 못합니다. 그러므로 먼저 산탄 총이나 상급 테크닉으로 공격만 해두는 걸 추천합니다. 이렇게 해두면 어떻게 싸워도 80%의 경험치는 얻을 수 있고, 심지어는 도망만 다녀도 관계없기 때문입니다. 이것은 오프라인에서도 다크 벨라나 나노 드래곤, 다크 건너같이 적도 대미지를 입는 공격을 하는 몬스터가 적을 없앴을 때나, 퀘스트 중 NPC가 마지막 일격을 가했을 때에 적용됩니다.

Phatasy Star Offline

오프라인의 진행

PSO에는 크게 드러나지는 않지만 분명히 스토리가 있습니다. 그리고 그 스토리는 오프라인에서만 제대로 진행할 수 있습니다. 어쨌든 스토리의 진행은 '라그올'에서 모험을 하면서 각 지역에 있는 보스를 물리치는 것. 그게 전부입니다. 그리고 그러는 동안 퀘스트나 리코의 메시지 등을 통해 파이오니아1과 라그올의 비밀을 알게 될 것입니다.

스토리의 진행 순서

숲에 들어간다 ▶ 숲 에리어2에서 드래곤을 쓰러트린다 ▶ 시티로 돌아와 총독과 대화한다(★) ▶ 동굴에 들어간다 ▶ 동굴 에리어3에서 데·롤·레를 이긴다 ▶ 시티로 돌아와 총독과 대화한다(★) ▶ 광산에 들어간다 ▶ 광산 에리어2에서 볼옵트를 물리친다 ▶ 닫혀있는 유적의 입구를 본 후 시티로 돌아와 총독과 대화한다(★) ▶ 숲 에리어2에 있는 기념비를 조사한다(★) ▶ 동굴 에리어2에 있는 기념비를 조사한다(★) ▶ 광산 에리어2에 있는 기념비를 조사한다(★) ▶ 다시 한 번 볼옵트를 물리친다 ▶ 유적에 들어간다(★) ▶ 유적 에리어3에서 다크 팔스를 물리친다 ▶ 에필로그

오프라인에서 주의해야할 점

세이브를 할 때에는 갈 수 있는 지역, 캐릭터의 상태, 아이템(보관소)만 기록됩니다. 그리고 갈 수 있는 지역은 각 에리어1밖에 저장되지 않습니다. 한 지역의 중간에서 게임 종료로 게임을 끝내버리면 그 지역의 처음부터 다시 해야하는 일이 발생할 수 있습니다. 힘들게 동굴3까지 가도 보스를 물리치지 않고 끝내버리면 동굴1부터 다시 시작해야한다는 말입니다. 그러므로 한 번의 플레이가 오래 걸리는 것은 당연한 일이니, 스토리 진행은 시간이 많을 때 해야할 것입니다. 아니면 처음부터 레벨 업만을 목표로 게임을 한다던가, 비교적 짧은 퀘스트를 해결하는 걸 목표로 하면 될 것입니다. 참고로 스토리의 진행 순서에 있는 ★은 그 이후에 세이브했다가 다시 시작하면 바로 전의 ★ 상태로 돌아가는 곳입니다.

리코의 메시지

라그올을 돌아다니다 보면 바닥에서 빛이 나는 것을 발견할 수 있습니다. 이것은 '붉은 반지의 리코'라고 하는 일류 헌터이자 과학자(그리고 총독의 딸)가 남긴 메시지로 라그올의 곳곳에 존재하고 있습니다. 리코는 파이오니아1을 통해 먼저 라그올에 들어간, 플레이어의 선배와도 같은 사람입니다. 그래서 그녀가 남긴 메시지는 적들에 대한 대처방법에서부터 라그올의 비밀에 관한 것까지 도움되는 것들 뿐입니다. 주의할 점은, 리코의 메시지는 퀘스트 중에는 나오지 않는다는 것. 어떤 퀘스트는 관련 캐릭터가 남긴 메시지가 나오는 경우도 있습니다

적들에 대한 힌트에서부터

라그올의 비밀을 가르쳐주는 것도

지역 소개

숲(森, Forest)

파이오니아1에 의해 건설된 센트랄 돔이 있는 숲 에리어. 파이오니아1의 조사보고에 의하면 이곳에 원래부터 살던 생물들은 인간을 공격하는 일없이 평화롭게 살고있었다고 하는데….

숲은 가장 처음에 모험할 수 있는 지역으로, 맑은 날씨의 에리어1과 비가 내리는 에리어2로 구성되어 있습니다. 구조도 단순하고 약한 적밖에 나오지 않으므로 초반의 레벨업과 게임 전체에 익숙해지는 곳으로 생각하면 되겠지만, 그래도 레벨이 낮으면 약한 적들이라도 위험하므로 먼저 아무도 없는 곳에서 연속 공격의 연습을 해두는 게 좋을 것입니다. 또한, 이곳의 적들은 원생생물(Native)이므로 그 계열에 강한 무기를 선택하면 좋습니다.

에리어1

맑은 날씨의 에리어1. 숲에 문이나 레이저 펜스 같은 것이 있는 이유는 센트랄 돔의 보호를 위해서라고 합니다. 어쨌든 여기서는 잠긴 문이나 레이저 펜스에 대해 익혀야 하는 곳입니다. 잠긴 문은 그 방의 안에 있는 모든 적들을 없애야 열리는 문과 스위치를 누르면 열리는 문이 있다는 걸 알아두고, 레이저 펜스는 스위치를 누르기 전에는 지나갈 수 없

맑은 날씨의 에리어1

으므로 근처의 스위치를 찾아야 한다는 걸 알면 됩니다.

레이저 펜스와 스위치

문의 스위치

에리어2

이곳에서는 잠긴 문과 레이저 펜스 외에 스위치를 누르면 올라오는 다리와 워프 게이트를 볼 수 있습니다. 스위치로 다리가 생긴다고 해도 결국 레이저 펜스와 전혀 다를게 없긴 하지만…. 워프 게이트는 같은 에리어 내의 다른 곳으로 이동하는 것입니다. 지도가 어떤 패턴으로 나와도 지도 자체는 같고, 보스로의 전송장치도 같은 곳에 있으므로 워프 게이트는 꼭 사용하게 됩니다. 센트랄 돔의 입구 옆에 있는 거대한 전송장치는 보스로의 전송장치로, 사용하면 보스인 드래곤으로 갈 수 있습니다.

다리가 올라오는 스위치

이곳이 센트랄 돔. 그러나 들어갈 수는 없습니다

보스로의 전송장치

적

-라그 라피(ラグ・ラッピー, Rag Rappy)

경험치: 4 / 40 / 88 (노멀 / 하드 / 베리하드)

PS3에서 등장한 바 있는(가장 약한 적) 그 라그 라피입니다. 처음에는 앉아서 가만히 있다가 플레이어가 가까이 다가가면 일어나서 부리로 공격해옵니다. 공격력, HP모두 낮지만 저 레벨에서는 충분히 주의해야할 대상. 쓰러트리면 없어지지 않고 죽은 척을 하고있는데, 일정 시간이 지난 후에(플레이어가 보고있으면 시간이 길어짐) 전력질주로 도망가버립니다. 도망갈 때 공격을 명중시키면 아이템을 얻을 수 있으니(별로 좋은 건 없지만) 돈이 부족한 초반에는 지키고 있는 것도 좋습니다. 일어나서 공격해오기 전에 총으로 공격하면 그 자리에서 도망가고, 이때 공격해도 마찬가지로 아이템을 얻습니다. 단, 이 경우는 경험치를 얻을 수 없습니다.

알 라피라는 변종이 있습니다(레어 몬스터)

죽은 척하는 게 특기

부마(ブーマ,Booma),고부마(ゴブーマ,Gobooma), 지고부마(ジゴブーマ, Gigobooma)

경험치: 5 / 42 / 90 , 6 / 43 / 92 , 7 / 45 / 94

가장 기본적인 패턴인 '접근해서 바로 앞에서 공격'을 해오는 적입니다. 플레이어와 완전히 붙지 않으면 공격이 맞지 않으므로 공격을 피하는 건 쉽습니다. 문제는 여럿이 동시에 공격해올 때, 하나를 공격하다가 다른 부마에게 맞는 것. 부마 계열의 패턴은 게임 중 가장 많이 나오므로 확실한 공략법(가까이 오면 피하고 약간 떨어져서 공격한다는 게 전부)을 익혀야만 합니다. 부마는 화염계가 잘 통하고, 고부마는 전격, 지고부마는 냉기가 약점입니다.

단지 모양만 다를 뿐

모네스트(モネスト, Monest), 모스맨트(モスマント, Mothmant)

경험치: 6 / 43 / 92 , 1 / 36 / 82

모네스트는 공격능력이 없지만 모스맨트를 계속해서 내보내는 귀찮은 존재입니다. 모스맨트의 공격에 주의하면서 모네스트를 먼저 처리하는 게 좋습니다.

모스맨트는 노멀에서는 그다지 신경쓸 존재가 못되지만(한 방이면 죽으니) 하드 이상에서는 엄청난 강적이므로 주의해야 합니다. 전격계가 잘 통하므로 모네스트에서 멀리 떨어져서 모스맨트만 없애는 경험치 획득 방법도 있습니다(하지만 귀찮아서 어디 쓰겠나…).

먼저 모네스트를 없애는 게 좋습니다

세비지 울프(サベージウルフ, Savage Wolf), 바바러스 울프(バーベラスウルフ, Barbarous Wolf)

경험치: 5 / 42 / 90 , 7 / 45 / 94

플레이어의 주변을 돌다가 갑자기 습격해오는 적. 계속해서 이동하기 때문에 공격할 때에는 약간 방향을 다르게 해야할 필요가 있습니다. 어느 정도 돌다가 공격해오는데, 이 타이밍은 거의 일정하므로 공격 타이밍만 익히면 그다지 어려운 적은 아닙니다. 여러 마리가 나올 때는 바바러스 울프가 하나 끼어있는데, 먼저 바바러스 울프를 없애면 나머지 세비지 울프들은 공격력, 방어력이 떨어집니다.

힐데 베어(ヒルデベア, Hildebear)

경험치: 10 / 49 / 100

숲의 최대 강적. 공격력도 높고 헤비 어택을 맞춰도 밀려나지 않아서 상당히 어려운 적입니다. 멀리 있을 때는 점프로 플레이어 바로 앞으로 순식간에 이동해오고, 그보다 약간 가까이 있을 때는 입에서 불덩이를 뿜어내 공격합니다. 가까이 있을 때는 주먹으로 공격하는데, 보기와는 달리 범위가 좁으므로 주먹을 피하면서 공격하면 됩니다. 냉기에 약하며, 노멀에서는 전격계도 잘 통합니다.

힐데블루라는 변종이 있습니다(레어 몬스터)

드래곤(ドラゴン, Dragon)

첫 번째의 보스. 보기만 해도 위압감이 느껴질 정도로 거대하고 그에 맞게 파워도 매우 셉니다.

공격 가능한 부위는 머리, 발, 날개, 꼬리, 몸통으로, 이 중 약점은 머리. 하지만 머리는 높은 곳에 있고 계속 움직이므로 총으로도 공격하기는 쉽지 않습니다. 그러므로 그 다음으로 방어력이 약한 발을 공격해야 하는데, 어느 정도 공격하면 드래곤이 쓰러지면서 머리를 공격하기 쉬워집니다. 이때 머리를 공격하면 OK. 이런 과정을 반복하면서 대미지를 주면 되는데, 발을 공격할 때 가까이 있으면 위험하므로 헌터나 포스도 핸드건을 장비하고 조금 떨어져서 공격하는 게 안전합니다. 또한, 바타계열이 잘 통하므로 공격력이 약한 포스는 테크닉으로 승부해도 좋습니다.

클리어하면 가끔 드래곤 슬레이어를 얻을 수 있습니다(하드 이상에서 확률이 높음).

드래곤의 공격패턴

1. 전방 브레스

플레이어가 드래곤의 앞에 있을 때 주로 하는 공격. 머리를 움직이면서 꽤 넓은 범위로 브레스를 발사합니다. 하지만 드래곤의 옆에 있으면 안전하므로 이때 옆에서 움직이지 않는 드래곤의 발을 공격하면 좋습니다. 드래곤은 브레스 공격 후 무조건 공중으로 날아오릅니다.

2. 공중 브레스

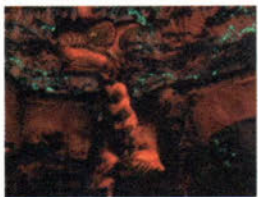
지상에서의 브레스 후 공중으로 날아올랐을 때의 공격입니다. 역시 드래곤의 앞쪽으로만 공격하는데, 보면 알겠지만 범위는 좁은 편입니다. 이때에도 드래곤의 옆으로 돌아가면 안전. 브레스공격 후 땅에 떨어질 때 드래곤에게 밟힐 수도 있으니 너무 가까이에 있으면 위험합니다(포스라면 한 번 밟혀서 사망하는 경우가 많습니다).

3. 땅속이동

드래곤에게 어느 정도의 대미지를 입히면 포효(?)를 하는데, 그 후에는 공중 브레스 대신 이 공격을 합니다. 방의 끝에서부터 반대쪽 끝까지 이동하면서 공격하는 것입니다. 속도도 빨라서 피하기가 힘든데, 메뉴의 에리어 맵을 이용하면 피하기가 쉬워집니다. 맵을 축소하면 넓은 방도 전체를 볼 수 있으므로 드래곤이 어느 쪽에 있는지 알아내는 것입니다. 가끔 방향전환도 하지만 그래도 거의 직선으로 움직이므로 피하는데는 어려움이 없을 것입니다. 중앙에 있는 것보다는 벽에 붙어있는 게 더 안전합니다.

4. 밟기

드래곤은 걸어다니면서 엄청난 체중으로 밟아버리는 것

도 훌륭한 공격입니다. 발을 공격할 때에는 이것에 주의해야하며, 쓰러질 때나 공중에서 땅으로 내려올 때에도 마찬가지로 그 아래에 있으면 공격받으니 항상 주의해야 합니다. 또한, 드래곤을 물리친 후에도 쓰러지는 드래곤의 아래에 있으면 대미지를 입습니다(드래곤은 무조건 오른쪽으로 쓰러지니 왼쪽에서 공격하면 좋습니다).

거대한 드래곤

용암 위에 서있으면 대미지를 받습니다

머리를 공격

동굴(洞窟, Cave)

숲을 클리어 한 후 총독과 대화하면 갈 수 있는 동굴지역. 숲과는 비교할 수 없을 정도로 넓습니다. 이곳도 방마다 문이 있는데… 파이오니아1에 의해 만들어진 것? 리코의 메시지에 의하면 이곳의 생물들은….

에리어1

용암지대로, 배경은 온통 시뻘건 색뿐입니다. 여기서는 숲의 잠긴 문과 레이저 펜스에 이어 또 다른 것이 나타나는데, 들어가면 어두워지는 방과 밟는 스위치가 그것. 들어가면 어두워지는 방은 밖에서 보면 안이 보이지만 안에 들어가면 주변이 어두워지는 것으로, 방의 어딘가에 있는 스위치를 찾아 누르면 방이 밝아집니다. 어두워도 공격과 그 외의 행동에는 아무 지장이 없지만 적이 어디에 있는가를 미니 맵 만으로 판단해야 하므로 전투가 불리해집니다. 또한 밟는 스위치는 바닥에 2개, 또는 4개의 스위치가 있는데, 플레이어가 올라서면 스위치가 눌리는 것입니다.

이곳은 어떤 패턴의 지도라도 꼭 지나치게 되는 방이 있으므로, 맞는 길인가를 판단할 때 도움이 될 것입니다

불어두운 방에서는 스위치

밟는 스위치로 열리는 문은 모양이 다릅니다

이곳이 절대로 지나가게 되는 방

에리어2

에리어1과는 달리 물이 가득한 지역. 이곳에도 역시 밟는 스위치가 나오는데, 같은 방에 있긴 하지만 돌아서 다른 쪽으로 들어가야 하는 스위치도 많습니다. 에리어1과 마찬가지로 폭포와 무지개가 있는 방은 절대로 지나가게 됩니다.

이렇게 생긴 방

에리어3

앞의 두 곳과는 달리 인공적으로 만든 흔적이 보이는 에리어3. 어떤 패턴이든 2개로 길이 나뉘어지는 방이 2개 있으며, 길이 복잡하므로 에리어 맵을 이용하는 게 좋습니다. 끝에는 숲과 마찬가지로 거대한 전송장치가 있고, 이곳에 들어가면 보스인 데・롤・레와 싸웁니다.

적

이빌 샤크(エビルシャーク, Evil Shark), 팔 샤크(パルシャーク, Pal Shark), 길 샤크(ギルシャーク, Guil Shark)

경험치: 10 / 49 / 100 , 12 / 52 / 104 , 14 / 55 / 108

숲의 부마와 완전히 같다고 보면 되는 적들. 공격 방법이나 기타 특성도 같습니다. 이빌 샤크와 팔 샤크는 화염계, 길 샤크는 전격계가 잘 통합니다.

부마의 동굴버전

그래스 어새신(グラスアサッシン, Grass Assassin)

경험치: 17 / 60 / 114

공격 패턴은 직접공격, 실 뿜어내기, 돌진의 3가지. 직접공격은 거의 힐데베어와 유사합니다(피하기 쉬운 것도). 실 뿜어내기는 플레이어를 움직이지 못하게 하는 것으로 도망가는 건 불가능. 대신 실을 뿜어내는 도중 공격하면 취소됩니다. 돌진은 글자그대로 앞으로 돌진하는 것인데, 준비동작이 있어서 알기 쉽습니다. 혼자 나올 때는 공격속도도 느리고 실 뿜어내기 도중 공격하면 되므로 별 문제가 되지 않지만, 이빌 샤크와 같이 나올 때는 상당한 강적.

이동은 못하지만 공격은 가능

포이즈너스 릴리(ポイゾナスリリー, Poison Lily)

경험치: 10 / 49 / 100

이름그대로 꽃처럼 생긴 적. 역시 이름대로 독에 의한 공격을 해옵니다. 독뿐이라면 문제가 없겠지만 문제는 마비공격. 마비에 걸리면 이동과 아이템사용 외의 행동을 할 수 없으니 안티 패럴라이즈로 치료해야합니다. 마비 회복이 불가능하다면, 독 공격을 받고 독에 걸리는 것도 하나의 방법. 독과 마비는 동시에 걸리지 않기 때문입니다. 떨어져서 총으로 공격하는 게 가장 좋지만 가까이 가면 직접공격도 하므로 근접공격도 최대한 떨어져서 해야합니다. 역시 다른 적과 같이 나오면 상당히 귀찮은 존재.

나르 릴리라는 변종이 있습니다(레어 몬스터)

나노 드래곤(ナノドラゴン, Nano Dragon)

경험치: 15 / 57 / 110

위력적인 레이저로 공격하는 동굴의 강적입니다. 아주 멀리 떨어져있다면 아무 관계가 없지만 공격하기 위해 다가가는 동안 공격받을 수 있으니 주의. 대신 직접공격은 하지 않고, 다가가면 날아서 다른 장소로 이동해버립니다. 전격계가 약점.

사실 이 공격은 다른 적들도 맞습니다

브피스 슬라임(プフィススライム, Pofuilly Slime)

경험치: 10 / 49 / 100

이 게임에서 가장 귀찮은 존재. 바닥에서 전형적인 슬라임의 형태로 이동할 때는 무적(록온도 불가능)상태입니다. 그러고서 모습을 드러내었을 때에도 한 번 공격받으면 다시 무적상태로 돌아갑니다. 게다가 분열까지 하기 때문에 굉장히 귀찮습니다. 모습을 드러냈을 때 가만히 놔두면 공격해오지만 그 전에 먼저 공격하면 공격받을 일은 거의 없습니다. 그랜츠가 있다면 좋겠지만 없으면 헤비 어택이나 존데로 공격하면 됩니다.

붉은색의 변종이 있습니다(레어 몬스터).

이때 공격

판 암즈(パンアームズ, Pan Arms)

경험치: -

땅 속에 있다가 다가가면 갑자기 등장. 처음에는 둘이 합체되어 있으며 공격도 피하기 쉽습니다. 하지만 이때는 방어력이 매우 강해서 대미지를 주는 게 쉽지 않고, 테크닉으로 공격해도 죽이기 전에 분열되는 경우가 많습니다. 분열되면 붉은색은 직접공격을, 푸른색은 공격력, 방어력을 낮추는 공격을 해옵니다. 공격을 피하기보다는 다가올 때 먼저 공격하는 게 좋습니다. 하나를 없애면 다른 하나는 움직이지 않습니다.

속칭 바보형제

-데・롤・레(デ・ロル・レ, De Rol Le)

뗏목(?)을 타고 싸우게되는 동굴의 보스. 드래곤과는 비교도 안 될 정도로 강합니다. 공격패턴은 일정하지만 하나하나를 피하기가 힘들기 때문. 신체 여러 부위에 전부 공격 가능하지만 실질적으로 대미지를 받는 곳은 머리로, 처음에는 가면 비슷한 걸 쓰고있어서 직접적으로 공격할 수 없지만 공격해서 가면을 깨버리면 그때부터 대미지를 줄 수 있습니다(대미지를 입히면 소리를 냄). 공격력이 강해서 일격에 죽는 경우가 많으니, 어느 정도 레벨을 올린 후에 도전해야 합니다. 추천 레벨은 포스를 기준으로 노멀 15이상, 하드 30이상, 베리하드는 55이상입니다.

이기면 기생방어구 시리즈를 얻을 수 있습니다(역시 하드 이상에서 확률 높음).

공격패턴

1. 5개의 폭탄(?) + 독의 구슬(?)

가장 처음의 공격으로, 뗏목에 5개의 폭탄을 떨어트립니다. 일정 시간이 지나면 폭발하는데, 이때 뗏목의 왼쪽(고정된 미니맵 기준)에서 수많은 보라색의 물체를 발사합니다. 폭탄은 뗏목의 가장 위나 가장 아래에 있으면 안전하지만, 다음의 공격에 대비해 오른쪽 위나 오른쪽 아래의 폭탄을 공격해 없애야할 필요가 있습니다. 없앤 후에 폭탄이 있던 자리에서 다음 공격을 보면서 피하면 좋습니다(하지만 보면서도 피하기가 힘듭니다).

2. 촉수

1번 패턴이 끝난 직후의 패턴(중간에 상당한 시간이 있긴 하지만)으로, 뗏목의 오른쪽에 올라타서 촉수로 공격합니다. 이때가 주요 공격찬스로, 머리에 집중공격을 해야합니다. 올라탄 직후에는, 헤비 어택 3연속 공격 2회 ▶ 이동(촉수공격 회피) ▶ 연속공격 1회 ▶ 이동 ▶ 반복의 패턴으로 공격하면 안전합니다(포스라면 연속공격 대신 포이에 2~3회). 총 4번의 촉수공격이 끝나면 그 후에는 뗏목의 왼쪽에서 독의 구슬을 발사한 후 패턴3으로 넘어갑니다.

온라인에서는 올라탈 때 가장 가까이 있던 플레이어를 공격합니다(그 플레이어가 죽어도 계속).

3. 3개의 기생형 폭탄 + 독의 구슬

최대의 난관. 플레이어 중 하나에게(오프라인에서는 무조건 자신) 3개의 폭탄을 붙입니다. 이동해도 따라오기 때문에 최소한 2개를 없애야할 필요가 있습니다. 3개 모두 없애면 좋겠지만 직후에 뗏목의 오른쪽에서 독의 구슬을 발사하기 때문에 그럴 시간이 없습니다. 위, 왼쪽 아래의 폭탄을 없애고 오른쪽 아래의 폭탄은 왼쪽 위로 달려서 피하면서 오른쪽으로 시점변환을 해서 바로 독의 구슬을 회피합니다. 라포이에가 있다면 폭탄을 라포이에 연발로 전부 없앨 수도 있을 것입니다. 이 후에는 뗏목의 왼쪽에 올라타 촉수공격을 합니다(2번 패턴과 동일).

4. 낙석

두 번의 촉수공격 후의 패턴. 뗏목의 뒤쪽에서 천장에 붙어 이동하면서 돌을 떨어트립니다. 그림자를 보고 피해야하지만, 가만히 서있다가 그림자를 보고 피하는 건 불가능. 같은 자리를 계속 달리다가 그림자가 보이면 피하던가 맞더라도 한 자리에 계속 서있는 게 좋습니다. 중앙보다는 가장자리가 더 안전한 편. 낙석공격 후에는 정전이 되어 주변이 어두워집니다.

5. 레이저

어두워졌을 때의 공격방법. 뗏목의 뒤에서 레이저로 공격하는데, 플레이어가 있는 자리로만 공격하므로 공격 직전에 반대편으로 달리면 쉽게 피할 수 있습니다(하지만 온라인에서는 누구를 공격하는지 알기 힘들어서 피하기 어렵습니다). 레이저 공격을 할 때 총으로 머리를 공격할 기회가 있으니 헌터나 포스도 꼭 총을 준비하는 게 좋습니다. 또한, 레이저 공격을 맞아도 죽지 않는 레벨에서 회복에 여유가 많다면 레이저를 피하지 않고 계속 공격하는 것도 좋을 것입니다. 어두워졌을 때는 레이저 외에도 폭탄(어떤 형태일지는 랜덤) 공격을 하지만 독의 구슬은 없으므로 쉽게 피할 수 있습니다.

갱도(坑道, Mine)

센트랄 돔의 지하시설로 뭔가 공장과도 같은 이미지. 센트랄 돔의 시설이지만 이곳의 기계들은 플레이어에게 공격해옵니다. 적들이 강하고 많기 때문에 이곳에서는 헌터라도 총을 준비하는 게 좋을지도…. 적들의 속성은 Machine.

에리어1

언제나 나오는 적조차 같은 방

동굴과 비슷하게 어두워지는 방 등이 존재. 넓은 방이 많아서 싸우는 공간을 확보하는데 좋지만 곳곳에 숨어있는 트랩을 주의해야 합니다. 여기에도 반드시 지나가게 되는 방이 있습니다.

에리어2

에리어1에 비해 어둡고 폐허와도 같은 분위기. 주변이 전체적으로 어두운 특징 때문에 적이 어떤 공격을 해올지 확인하기 힘듭니다(화면을 밝게 하면 관계없지만). 그다지 넓은 건 아니지만 적들이 많고 강력해서 상당한 시간이 소요됩니다. 끝에는 역시 보스로의 전송장치가 있습니다.

적

길칙(ギルチック, Gillchic)

경험치: 18 / 61 / 116

갱도의 기본적인 적으로, 숲의 부마와 비슷하지만 몇 가지 차이점이 있습니다. 공격하면 넘어진다는 것, 원거리 공격이 가능, 근접 공격은 2히트라는 게 바로 그것. 공격하면 넘어지기 때문에 많이 있어도 상대하기가 수월합니다(특히 레인저는 산탄총을 이용). 하지만 원거리 공격은 매우 강력하므로 준비자세가 나오면 바로 달려야만 합니다. 근접공격을 맞으면 가끔 슬로우 상태가 될 수 있으니 주의. 약점은 전격계.

카나딘(カナディン, Canadine), 카난(カナン, Canane)

경험치: 16 / 58 / 112

길칙만큼 자주 나오는 적. 공중에 떠서 빠르게 움직이면서 서서히 접근해 전기로 공격하거나, 아예 공중에서 벼락(?)으로 공격합니다. 공격들을 피하는 건 쉽지만 대체적으로 빠르게 움직이기 때문에 적이 많을 때 까다로운 상대.

카난은 카나딘 무리의 중심에 있으며 공격하지 않으면 잠시 후 도망가버립니다. 카난을 먼저 없애면 주변의 카나딘들이 접근해서 자폭공격을 해오므로 카난을 없애기 전에 주변의 카나딘도 어느 정도 공격해둬야할 필요가 있습니다. 의외로 약점은 냉기로, 카난의 옆에서 라바타를 사용하면 큰 효과를 얻습니다.

더브칙(ダブチック, Dubchic)

생긴 것부터 하는 짓도 모두 길칙과 같습니다. 하지만 절대로 죽지 않으니 쓸데없이 계속 공격하는 건 관두는 게 좋습니다. 방의 어딘가에 있는 제어장치를 파괴하면 모두 없어지는데, 제어장치는 처음에는 천장에 붙어있으니 총을 이용해야 합니다. 물론 시간이 지나면 땅에 내려오므로 검으로도 공격할 수 있습니다. 경험치를 얻을 수는 있지만 제어장치를 없애기 전에 공격했던 더브칙에서만 얻을 수 있습니다.

시노비트(シノワビート, Sinow Beat)

경험치: 20 / 64 / 120

상당히 까다로운 적. 빠른 속도로 다가와 2번 연속으로 공격합니다. 문제는 이것으로 혼란상태가 될 수 있다는 점. 혼란상태가 되면 이동이나 공격을 해도 이상한 방향으로 하므로 미리 안티를 액션 팔레트에 지정하는 게 좋습니다. 멀리 있을 때는 분신술을 쓰거나 빠른 속도로 돌진(점프공격)을 하니, 준비자세를 보고 피해야 합니다. 또한 이 공격에는 버그가 있는데, 문밖으로 나가도 계속해서 걸어오는 경우(보통은 밖으로 나가자마자 원래 자리로 돌아감), 멀리 떨어져서 이 공격을 쓰게 하면 방의 바깥으로 나오기도 합니다(물론 그런 경우는 거의 없습니다). 약점은 전격계.

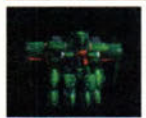
박쥐나…

시노골드(シノワゴールド, Sinow Gold)

경험치: 20 / 64 / 120

시노비트와 생긴 건 같지만 분신술 대신 주변의 적을 회복하는 능력을 갖고있습니다. 따라서 빨리 없애는 게 좋은데, 시노비트와 같이 나오는 경우가 대부분이라 그게 힘든 편입니다. 혼자라면 문밖으로 나가기를 이용해 계속해서 대미지를 주면 됩니다. 약점은 화염계.

개랜츠(ギャランゾ, Garanz)

경험치: 22 / 67 / 124

갱도 최강의 적으로(보스보다 강할지도…) 게임 전체에서도 상당히 강한 적입니다. HP가 높은 건 아니지만 파괴력이 강한 미사일로 공격해옵니다. 미사일은 호밍기능이 있어, 플레이어를 따라오며 사정거리도 깁니다. 대신 속도는 달리기 속도정도밖에 되지 않으므로 도망가는 건 어렵지 않습니다. 멀리 떨어져서 총으로 공격하거나, 처음부터 강한 근접공격을 하는 게 좋습니다. 약점은 화염계.

-볼 옵트(ボルオプト, Vol Opt)

갱도의 보스. 미니맵을 보면 알겠지만 공격 가능 대상이 엄청나게 많습니다. 이것은 전부 컴퓨터의 모니터인데, 실제로 공격 가능한 건 '움직이고 있는' 것이 들어있는 하나 뿐으로, 본체가 들어있는 모니터만 공격할 수 있습니다(빨간색 모니터). 그리고 본체가 없어졌을 때는 땅에서 몇 개의 기둥 같은 게 솟아오르는데, 여기서는 빨갛게 빛나는 것이 진짜. 빨리 공격하지 않으면 피할 수 없는 전기공격을 받게되므로 기둥을 계속 공격해야합니다. 본체를 계속해서 공격하면 모든 것이 파괴되면서 거대 로봇이 나옵니다. 거대로봇이라고 해도 공격패턴은 3가지. 그것도 전부 플레이어를 따라오는 것뿐이며, 전부 달려서 피하면 됩니다. 다만 벽에 의해 달리기가 멈추면 거의 죽게되니(특히 누르기 공격) 미니 맵을 보고 방향을 잘 조절해야 합니다. 그 외에는 그냥 공격만 하면 이기는데, 실수로 공격받았을 경우 연속으로 공격받을 수 있으니 회복약(테크닉은 불가능)을 준비해서 맞을 때마다 사용해야 합니다. 약점은 전격계. 존데만 계속 써도 이길 수 있을 것입니다.

이게 본체

DREAMCAST

유적(遺跡, Ruin)

드디어 마지막. 하지만 갱도의 보스를 클리어 했다고 바로 올 수 있는 건 아닙니다. 각 지역에 있는 기념비를 조사해야만 유적으로의 입구가 열립니다.

이것이 기념비

조사하면 이렇게

입구 근처의 리코의 메시지에 의하면 역시 라그올에는 고대문명이 있었다고 하지만… 이건 문명 보다는 거대한 생체조직이라고 하는 게 더 어울리는 괴상한 곳…. 들어갈수록 변화하는 리코의 메시지를 잘 읽어보면….

적

디메니안(ディメニアン, Dimenian), 라 디메니안(ラ・ディメニアン, La Dimenian), 소 디메니안(ソ・ディメニアン, So Dimenian)

경험치: 22 / 67 / 124 , 24 / 70 / 128 , 26 / 73 / 132

공격 방법과 이동 특성은 숲의 부마와 동굴의 샤크와 다를 게 전혀 없는 적들. 하지만 소 디메니안은 한가지 특징이 있는데, 바로 헤비 어택을 맞춰도 밀려나지는 않는다는 점입니다. 하지만 그 외에는 전부 같으니 똑같이 싸우면 됩니다. 디메니안은 화염계, 라 디메니안은 냉기, 소 디메니안은 전격계가 잘 통합니다.

벌크로(バルクロー, Bulclaw)
벌크(バルク, Bulk)
크로(クロー, Claw)

경험치: 24 / 70 / 128 (벌크로), 6 / 43 / 92 (크로)

벌크로는 하나의 벌크와 여러 마리의 크로가 합체한 형태로, 다가와서 덮치는 공격을 합니다. 벌크는 벌크로에서 분리되지 않는 한 절대로 나오지 않지만, 크로는 여러 마리가 떼를 지어 나오는 경우가 많습니다. 크로는 물 속에서 헤엄치는 것처럼 이동해와서 근접공격을 하는데 높이에 따라 공격할 수 없기도 합니다. 전부 화염계가 잘 통하므로 라포이에를 사용하면 좋습니다.

다크건너(ダークガンナ, Dark Gunner)

경험치: 20 / 64 / 120

자기가 소금쟁이라는 듯이 물 위를 이동하다가 빔으로 공격합니다. 빔을 쓰기 위해 눈이 밖으로 나왔을 때가 아니면 대미지를 받지 않으니 주의. 하지만 테크닉이나 엑스트라 어택은 통하며, 얼려버리면 그냥 대미지를 입습니다. 여러 마리가 동시에 나오는 경우가 많고, 다른 적과도 같이 나오므로 상당히 까다로운 존재. 특별한 약점은 없으니 바타계로 얼리는 것이 유리.

데스건너라는 변종이 있습니다(레어 몬스터)

델세이버(デルセイバー, Delsaber)

경험치: 25 / 72 / 130

유적 안에서도 상당히 까다로운 상대. 갱도의 시노비트와 비슷하게 접근해서 공격하고, 멀리 있을 때는 갑자기 습격해옵니다. 다가 접근 공격은 3 연속 공격이므로 맞고 쓰러지지 않는다면 오히려 손해. 한가지의 큰 특징은 방어를 한다는 점. 그래서 정면의 공격은 대부분 막아냅니다. 게 방어 도중 옆으로 돌아가서 공격하는 게 가장 효과적입니다. 약점은 냉기로, 얼려서 공격하는 것도 하나의 방법.

카오스 소서러(カオスソーサラー, Chaos Sorcerer)

경험치: 24 / 70 / 128

사라졌다 나타났다 하면서 테크닉을 써서 공격해옵니다. 사용 테크닉은 라포이에, 기바타, 레스타. 옆에 있는 크리스탈(?)을 없애면 테크닉을 쓸 수 없지만 그보다는 본체를 공격해서 빨리 없애는 게 효과적. 기바타는 피할 수 있지만 라포이에는 피하는 게 불가능하므로 아예 테크닉을 쓰지 못하게 멀리 떨어지는 것도 좋습니다. 그 외에는 공격을 하지 못하니 주변의 다른 적을 모두 없애는 걸 우선으로 해야 합니다.

다크 벨라(ダークベルラ, Dark Belra)

경험치: 28 / 76 / 136

거대한 동상의 모습. 느리기 때문에 멀리 떨어지면 안전! …하지는 않으니 주의해야 합니다. 로켓 펀치(?)로 거리가 멀어도 공격하기 때문. 그러므로 준비동작을 보고 피해야 합니다. 가까이 가면 당연히 근접공격을 하는데 위력은 강하지만 느리므로 뒤로 돌아가서 공격하는 게 유리. 아니면 총으로 멀리서 공격해도 좋습니다.

카오스 브링거(カオスブリンガー, Chaos Bringer)

경험치: 24 / 70 / 128

유적의 적 중 최강. 멀리 있을 때는 돌진(이번엔 진짜 돌진…)해오는데, 이 공격에 맞으면 혼란상태가 되므로 주의해야 합니다(이 때문에 필자는 레벨50인데도 노멀에서 사망한 적이 있습니다). 그 밖에도 일반 근접공격이 있고, TP를 빼앗는 특수공격과 즉사(또는 엄청난 대미지)공격도 해옵니다. 가까이에서 옆으로 돌아가서 공격하는 게 효과적. 얼리는 것도 좋습니다(냉기에 약하지는 않지만).

-다크 팔스(ダーク・ファルス, Dark Falz)

대망의 라스트보스 …여야 하는데 어찌된 일인지 평화로운 분위기에 적이라고는 아무 것도 없습니다. 일단 중앙의 거대한 비석에 다가가면….

첫 번째 형태

아직 다크 팔스는 모습을 드러내지 않고 주변에는 이상한 것들만 잔뜩 있습니다. 이것들과 닿으면 대미지를 입는데, 연속해서 맞기 쉬우니 꼭 회복약을 준비해야 합니다(테크닉은 쓰기 전에 죽게됨). 그리고 이것들 중 공격이 가능한 건 가운데 보라색의 불꽃이 보이는 것 뿐. 접근 공격으로는 오히려 맞기 쉬우니 라바타나 총을 사용하는 게 좋습니다. 어느 정도 없애다보면 다크 팔스는 본모습을 드러냅니다.

두 번째 형태

다크 팔스는 매우 크지만 네 방향 끝에 있는 머리밖에 대미지를 입지 않습니다. 머리에서는 조금 전과 같은 조그만 물체를 발사하고, 그밖에도 불과 냉기의 공격을 하는데, 하나하나는 크게 강하지는 않지만 냉기에 의해 얼어버리거나 여러 대를 연속해서 맞으면 거의 죽게되므로 스케이프 돌을 준비하는 게 좋습니다. 다크 팔스는 계속해서 이동하므로 역시 검보다는 총이 좋을 것입니다. 온라인에서는

이렇게 갇힐 수도 있지만 별 문제는 없습니다

세 번째 형태

본격적으로 강해진 다크 팔스. 가장자리에 붙어서 이동하며 슬로우의 공격과 불, 냉기, 빛에 의한 공격을 합니다. 불은 정면, 냉기는 약간 옆에서 공격하므로 팔을 들 때 피해야 합니다. 보통 슬로우 ▶ 불 ▶ 냉기 ▶ 빛 공격을 하므로 슬로우 상태를 치료하면서 옆에서 총을 쏘다가 냉기공격이 나올 때 정면으로 이동, 그리고 빛 공격은 아무 방향으로나 조금 이동해서 피하면 됩니다. 빛 공격은 매우 강하므로 빛 내성을 충분히 올려야 하며, 전부 피하는 건 매우 힘들기 때문에 회복약과 스케이프 돌을 넉넉하게 준비하는 것이 좋습니다.

…그러나

노멀에서는 에필로그로 이어지지만 하드 이상에서는 그렇지 않습니다. 마지막의 진정한 형태를 이겨야만 비로소 에필로그를 볼 수 있는 것입니다. 이 마지막 형태는 세 번째 형태와 비교할 수 없을 정도로 강합니다.

마지막 형태는 몸이 반짝일 때는 대미지를 받지 않기 때문에 공격 찬스 자체가 매우 적은데, 그나마 공격 찬스에 저 멀리 떨어져있는 경우가 많으므로 총을 쓰는 게 좋습니다. 다크 팔스의 주 공격수단은 높이 올라가서 빛의 탄환과 그랜츠로 공격하는 것. 빛의 탄환은 달리면 피할 수 있지만(벽에 닿지 않게 주의) 그랜츠는 절대로 피할 수 없으므로 유닛을 사용해 빛의 내성을 높여야 합니다(최소 250이상). 그리고 내려와서는 직접공격을 하는데, 범위가 넓고 매우 강하므로 내려왔다고 바로 공격하지 말고 일단 달리면서 상태를 지켜보는 게 좋습니다. 어느 정도 대미지를 입히면 새로운 공격패턴이 나타나는데, 한 플레이어(오프라인에서는 역시 무조건 자신)와 다크 팔스가 연결되는 것으로, 이때 다크 팔스를 공격하면 그 플레이어가 대신 대미지를 받으므로 공격하면 안 됩니다. 연결되어 있는지는 미니맵을 보면 알 수 있습니다. 공격패턴 자체는 단순하므로 공격을 피하면서 계속 공격하면 이길 수 있습니다. 적어도 한 방에 죽는 레벨이라면 더 레벨을 높이길 바랍니다(아니면 스케이프 돌로 때우던가). 또한, 안드로이드라면 회복에 한계가 있으므로 오프라인에서는 필연적으로 스케이프 돌을 많이 준비해야 합니다.

진정한 전투의 시작

퀘스트

퀘스트란?

PS4를 해봤다면 기억하겠지만, 스토리에 관계없이 헌터즈 길드에 들어오는 의뢰를 해결하고 돈을 받는 시스템이 있었습니다. PSO의 퀘스트가 바로 그것입니다. 헌터즈 길드에 들어오는 민간인의 의뢰를 해결해주고 나서 보수를 받을 수 있습니다. 초반에는 돈이 부족하므로 퀘스트를 하는 게 유리하며, 한 지역을 클리어하려면 먼저 그 지역의 퀘스트를 전부 클리어 할 정도의 레벨이 되어야 하므로 가급적 퀘스트를 모두 플레이하는 것이 좋습니다

퀘스트를 하는 방법

헌터즈 길드의 카운터에서 퀘스트별 대강의 내용과 종료 시의 보수를 알 수 있으며, 마음에 드는 퀘스트를 선택하면 퀘스트가 시작됩니다. 의뢰주에게 상세한 설명을 들은 후 라그올에서 의뢰를 해결하고 돌아와 길드의 카운터에서 보수를 받는 것입니다. 의뢰를 중복으로 받는 건 헌터의 규정상 금지되어 있으므로, 퀘스트 도중에 다른 퀘스트를 하는 것은 불가능하지만 퀘스트를 취소하는 건 가능합니다.

여기에서 퀘스트를 선택

다운로드 퀘스트

초기의 퀘스트의 수는 한정되어 있습니다. 하지만 온라인에서 퀘스트를 다운로드해서 새로운 퀘스트를 즐기는 것도 가능. 방법은 온라인 접속 시 서버 선택화면에서 다운로드 서버를 선택하는 것으로, 1월 10일 현재 아직 서비스되지 않지만 곧 실시할 예정이라고 하니 기대해도 좋을 듯.

한 번 했던 퀘스트를 다시 하자

델세이버의 검이나 웨폰즈 가입 등은 퀘스트가 아니면 불가능한데, 한 번 클리어했던 퀘스트는 다시 할 수 없습니다. 하지만 기본적으로 준비되어있는 21개의 퀘스트를 전부 클리어하면 클리어했던 퀘스트라도 다시 즐기는 것이 가능. 반대로 생각해보면 퀘스트를 전부 클리어하지 않으면 웨폰즈 가입이나 델세이버의 검을 만드는 일 등은 불가능하므로 레어아이템을 수집하려면 전 퀘스트 클리어는 필수라고 할 수 있습니다.

퀘스트 일람

전투의 기초(戦いのいしずえ, Battle Training)

의뢰주	조사원 지드
내용	현재 앗슈・카난이라는 헌터에게 라그올 조사를 의뢰했지만, 조사 예정시간을 훨씬 넘겼으며 어떤 사고가 있었을지도 모르니 그를 찾아서 데려오는 것.
보수	500메세타
에리어	숲1
동행자	키릭(HUcast)

일단 뒤에 있는 키릭과 대화한 후 다시 지드와 대화하면 상세한 설명을 들을 수 있습니다. 그 후 숲에 가서 앗슈를 찾아내면 OK. 에리어 맵을 보면 파란색으로 앗슈가 표시되며, 어차피 길은 하나밖에 없으므로 계속 진행하면 만날 수 있습니다. 만난 후에는 그 방에 있는 데이터 디스크를 얻고 모든 적들을 물리친 후 다시 앗슈와 대화하고 옆에 있는 게이트를 통해 시티로 가서 의뢰주와 대화하면 퀘스트는 종료됩니다.

이 퀘스트는 키릭에게 여러 가지를 배우는 것이 주된 목적으로 중간중간에 전투 방법 등을 가르쳐줍니다. 또한 여기서 NPC는 플레이어를 따라다니다가 적이 가까이에 오면 공격한다는 NPC의 특성을 이해하면 좋습니다.

키릭이 혼자서 적을 없애면 경험치를 받을 수 없으므로, 총을 준비하는 게 좋을 것입니다. 일단 한 대 때려놓고 접근하면 키릭이 알아서 공격하고, 플레이어는 80%의 경험치를 손쉽게 벌 수 있기 때문입니다(근접무기라면 위험)

라그올의 대지주(ラグオルの大地主, Claiming a Stake)

의뢰주	락톤의 아들
내용	라그올의 토지를 다른 사람보다 먼저 차지해서 대지주가 되는 걸 꿈꾸는 아버지 락톤을 데려오는 것.
보수	700메세타
에리어	숲1

숲의 지도에 익숙해지기 위한 퀘스트로 보면 될 것입니다. 이번에는 동행자가 없으며, 앞의 퀘스트에서 익힌 내용을 연습하면 좋습니다.

역시 락톤은 파란 색으로 표시되며, 입구와 가까운 곳에 있으므로 찾는 건 어렵지 않습니다. 그와 대화하면 무섭다면서도 돌아가는데는 조건이 있다며 3개의 캡슐을 찾아오라고 합니다. 캡슐은 바닥에 떨어져있으며, 앞의 퀘스트의 디스크처럼 빛나고 있으니 찾는 건 어렵지 않습니다. 적들과의 전투에서 큰 피해를 입지 않게 주의하면서 모든 캡슐을 찾아서 그와 대화하면 퀘스트 종료.

이 퀘스트에는 웨폰즈 멤버가 있으며, 메디컬 센터 앞의 소년이 바로 그 멤버입니다.

강철의 마음(鋼の心, Magnitude of Metal)

의뢰주	상인 가론
내용	라그올에서 발견한 상품가치가 있는 어떤 물건을 도중에 어떤 안드로이드에게 전부 빼앗겼으며, 그걸 다시 찾아오라는 내용.
보수	500메세타
에리어	숲1
동행자	엘레노아・카뮤엘(RAcaseal)

가론은 상품을 운반하다가 빼앗긴 레인저에게 상세한 설명을 들으라고 합니다. 그 레인저는 그것이 마그라고 하며 마그에 대해 이런저런 생각을 하다가 안드로이드에게 마그를 빼앗겼다고 합니다.어쨌든 이번 퀘스트는 마그에 대해 배우는 퀘스트. 먼저 에리어맵에서 녹색으로 표시되는 엘노아를 찾은 후에 마그를 찾기 위해 숲을 샅샅이 뒤지면 됩니다. 그리고 그동안 엘레노아는 키릭이 전투에 대해 조언해주는 것처럼 마그에 대해 설명해줍니다. 마그를 찾으면 퀘스트 종료.

지갑의 끈(サイフの紐, The Value of Money)

의뢰주	헌터 기젤의 아내
내용	조금이라도 좋은 무기가 있다면 바로 구입해버리는 낭비가인 남편을 설득해달라는 것.
보수	300메세타
에리어	시티

앞의 3개의 퀘스트를 클리어하고(이후의 모든 퀘스트도 마찬가지) 숲의 드래곤을 이긴 후에 등장하는 퀘스트. 특이하게도 시티 안에서 모든 일을 합니다. 그냥 무기점에 있는 기젤과 대화하는 것으로 해결되는데, '모르겠다', '그렇게 말하는데는 조건이 있으니까' 순서로 선택하면 됩니다(그 후에는 기젤과 아내를 왕복하면서 대화). 선택을 잘못했을 경우에는 길드에 있는 아내에게 가서 대화한 후 기젤과 대화하면 다시 선택할 수 있습니다. 또한, 이 퀘스트의 총독의 방 입구 근처의 남자는 웨폰즈의 멤버입니다.

파이오니아2 신문(パイオニア2新聞, Journalistic Pursuit)

의뢰주	여성기자 놀
내용	저널리스트로서 라그올을 취재하려고 하는 놀을 보호.
보수	1200메세타
에리어	숲1 → 숲2
동행자	놀・리네일(HUnewearl)

목적은 숲2에 있으므로 숲1은 길만 찾아서 가도 좋습니다. 숲2에서는 숲1에 비해 적들이 많고 강하므로 더 주의해야 할 것입니다. 숲2의 어떤 방에서 기상관측용 단말기를 발견할 수 있으며 이걸 조사하면 퀘스트 종료. 하지만 스위치를 찾지 않으면 갈 수 없으므로 먼저 스위치를 찾아야 합니다. 스위치는 그 옆방에 있습니다

DREAMCAST

DREAMCAST

황색의 페이크
(黄色いフェイク, The Fake in Yellow)

의뢰주 : 생물학자 가루스의 조수
내용 : 라그올의 원생생물을 연구하다가 사라진 가루스를 찾는 것.
보수 : 800메세타　**에리어 :** 숲1

이 퀘스트의 적들은 모두 라그 라피입니다. 따라서 전투도 어렵지 않고 아이템도 많이 얻을 수 있으므로 저레벨에서 적당한 퀘스트입니다. 클리어 방법은 약간 특이한 라그 라피를 찾아 대화하는 것으로, 처음에는 도망가지만 계속해서 대화하면 됩니다.

대지가 부르는 소리
(大地の呼び聲, Native Research)

의뢰주 : 연구조수 엘리시아
내용 : 연구를 위해 라그올 원생생물의 데이터를 채취하는 것.
보수 : 2500메세타　**에리어 :** 숲1, 숲2

숲의 모든 종류의 몬스터와 싸워 이기는 것이 목표입니다. 하지만 20분의 시간제한이 있어서 쉽지만은 않습니다. 돌아다니면서 부마, 라그 라피, 모네스트, 세비지 울프, 힐데베어를 쓰러트리면 되는데, 그 방에 있는 같은 종류의 모든 적을 없애야 데이터를 얻을 수 있습니다. 숲2의 모든 방을 돌아다니면서 모든 적을 물리치면 간단히 종료.

통곡의 숲(慟哭の森, Forest of Sorrow)

의뢰주 : 연구조수 엘리시아
내용 : 데이터에 대해 납득할 수 없어서 직접 가서 조사를 하는 아리시아를 보호.
보수 : 1500메세타
에리어 : 숲1 → 숲2
동행자 : 엘리시아(FOmarl)

앞의 퀘스트를 클리어한 후에 선택할 수 있습니다. 목적은 힐데베어이므로 숲2로 가야 합니다. 어떤 장소에 가면 새끼 힐데베어가 있는데, 대화하면 도망가버립니다. 그 후 기상관측용 단말기를 조사하고 다시 한 번 새끼 힐데베어를 찾으면 클리어.

그란 · 스콜호(グラン · スコール　, Gran Squall)

의뢰주 : 여행 대리점 점장
내용 : 라그올의 대폭발 전에 라그올로 출발한 그란 · 스콜호의 생존자 탐색.
보수 : 1000메세타　에리어 : 숲1 → 숲2
동행자 : 버니(RAmar)

일단은 숲1에서 녹색으로 표시되는 버니를 찾아야 합니다. 그가 없으면 잠긴 문을 열 수 없기 때문입니다. 버니와 함께 있을 때 문 앞에 가면 문이 열리며 앞으로 진행할 수 있습니다. 어쨌든 그 후에는 숲2에 가서 보스로의 게이트가 있는 장소에 가서 파란색으로 표시되는 어떤 사람에게 가면 클리어.

악마의 먹을 것(悪魔の食物, Addicting Food)

의뢰주 : 트레카
내용 : 단 것을 찾아라!
보수 : 1500메세타　**에리어 :** 동굴1 → 동굴3

이번 퀘스크는 동굴의 퀘스트로, 당연히 드래곤을 물리치고 동굴에 갈 수 있어야만 선택할 수 있습니다. 어쨌든 동굴로 가서 에리어 3까지 가면 어디선가 단 것의 냄새가 나는 걸 알 수 있습니다. 계속해서 탐색하면 3자매를 발견할 수 있는데, 이들은 사실 빵 만드는 직인이 아니라에서 케이크3자매라고 합니다. 어쨌든 이곳에서 케이크를 갖고 돌아가면 OK.

사라진 신부(消えた花嫁, The Lost Bride)

의뢰주 : 여성포스 시실
내용 : 회복약을 너무 많이 먹어서 비만이 된 시실. 결혼을 위한 다이어트 작전!
보수 : 2500메세타　**에리어 :** 동굴1 → 동굴2
동행자 : 시실(FOmarl)

전투에서는 필히 회복약을 먹게 됩니다. 하지만 그것을 너무 많이 먹어서 비만이 된 시실. 이래서는 약혼자와 만나는 것조차 불가능. 그래서 되도록 회복약을 먹지 않고 전투를 해서 살을 빼고싶다고 합니다. …라는 황당한 이유로 어쨌든 동굴2의 무지개의 방까지 시실을 데려가야 합니다. 물론 회복약을 적게 먹어야하므로 시실을 공격받게 하면 안 되는데, HP회복약 뿐만 아니라 TP회복약까지 먹으니 꼭 총을 준비해야 할 것입니다.

주의할 점은 전투를 하다가 적들이 갑자기 사방에서 등장해 포위되면 매우 위험하므로, 가장 자리에서 총으로 전투하는 게 좋다는 것입니다.

비밀의 전달물(ヒミツの届け物, Secret Delivery)

의뢰주 : 연구조수 시몬즈
내용 : 라그올의 지하의 누군가에게 어떤 물건을 전해준다.
보수 : 4500메세타
에리어 : 동굴1 → 동굴2

이 퀘스트는 동굴의 퀘스트 중 난이도가 높은 것 중 하나로, 50분의 제한시간이 있습니다(하드나 베리하드는 시간이 더 짧습니다). 50분이면 길어 보이겠지만 적들이 강하고 많이 나오므로 그렇지 만도 않습니다. 어쨌든 동굴2의 어떤 곳에 있는 엘레노아에게 이 물건을 갖다주면 종료로, 중간에 동굴1에서 어떤 RAcast와 싸우게 됩니다(EM-05 선택). 또한 동굴2에서도 RAcast와 2번 싸우게 되는데(엘레노아를 발견한 후 무지개의 방을 지나가야 함), 이들은 매우 강하므로 레벨이 낮다면 싸우기 전에 방 밖에 게이트를 만들어서 만약의 사태에 대비하는 것도 좋습니다. RAcast와 2번 싸운 후에는 엘레노아에게 갈 수 있는 길이 열리므로 그 후엔 문제없이 클리어할 수 있을 것입니다.

그레이브 가의 집사(グレイブ家の執事, The Grave's Butler)

의뢰주 : 마사 그레이브
내용 : 행방불명된 그레이브 가의 집사, 브랜트를 찾는 것을 도와준다.
보수 : 3500메세타
에리어 : 동굴1 → 동굴2
동행자 : 마사(FOmarl)

다른 퀘스트에는 볼 수 없었던 메시지 캡슐(리코의 메시지가 들어있는)이 이번 퀘스트에서는 등장하는데, 이는 브랜트의 메시지. 이 메시지를 빠짐없이 조사하는 게 목적입니다. 계속해서 메시지를 조사하면 클리어로, 동굴2의 폭포의 방에서 종료됩니다.

돌아오지 않는 폭포
(歸らずの瀧, Waterfall Tears)

의뢰주 : 여성헌터 크로에 · 웨인즈
내용 : 실종된 헌터를 찾아낸다.
보수 : 1800메세타
에리어 : 동굴1 → 동굴2

그레이브 가의 집사를 클리어 한 후에 선택 가능합니다.동굴에 들어가자마자 갑자기 습격해오는 2인의 헌터. 그 중 하나는 크로에와 똑같이 생겼습니다.. 어쨌든 이 둘을 물리치면 도망가버립니다. 그 후 계속해서 앞으로 나아가 동굴2의 폭포의 방에 가서 아나를 찾으면 종료.

블랙 페이퍼(ブラックペーパー, Black Paper)

의뢰주 : 여성헌터 크로에 · 웨인즈
내용 : 헌터 실종사건의 흑막인 블랙페이퍼를 잡아라.
보수 : 2000메세타
에리어 : 동굴1 → 동굴3

위치는 동굴2의 폭포의 방. 그곳에 가면 크로에와 블랙 페이퍼가 있지만 곧 도망가버리고 그의 부하와 싸웁니다. 그는 장도를 사용하므로 총으로 더 멀리서 공격하면 안전하며, 그를 이긴 후 동굴3에 가서 다시 블랙 페이퍼를 만납니다. 이번에도 도망가는데, 이 방은 두 갈래 길의 방으로, 오른쪽이 옳은 길입니다. 길을 따라 계속 가면 다시 블랙 페이퍼를 발견할 수 있으며 또 그의 부하와 싸웁니다(세이버를 들고있지만 바타도 사용하므로 가만히 있으면 당합니다). 그와 싸운 후에 다음 방에는 크로에가 있으며 그녀는 플레이어가 두 명의 호위를 없앤 덕분에 자신이 블랙 페이퍼를 쓰러트릴 수 있었다고 합니다. 그 후 길드에서 보수를 받으면 클리어.

마음의 형태(心のかたち, Knowing One's Heart)

의뢰주 : 에리 · 바슨
내용 : 파이오니아1의 친구인 칼스의 메일. 그는 살아있을까?
보수 : 3500메세 **에리어 :** 갱도1
동행자 : 에리(FOnewearl)

갱도 퀘스트로, 동굴을 클리어해야 플레이할 수 있습니다. 갱도에 들어가서 길을 따라 계속 가다보면 계속해서 칼스에게 메일이 옵니다. 처음에는 위험하다면서 절대로 오면 안 된다고 하지만, 조금 후에는 정반대로 지금까지는 농담이었으며 안전하다고 합니다. 그리고 그 후에는 '그대로 가면 갱도로의 입구가 있어. 거기로 들어와줘' 라는 메일이 오는데… 이미 갱도 안인데 이런 메일이라니….굉장히 수상하지만 어쨌든 더 들어가면 본격적으로 적들이 나오기 시작합니다. 그래도 에리는 총을 갖고있으므로 길치은 상대할 수 있을 것입니다(쓰러트리기만 가능. 공격력은 기대하지 말 것). 그리고 조금 더 가면 다시 오면 안 된다는 메일…. 그리고 끝에 가면….

오스토박사의 연구(オストー博士の研究, Dr. Osto's Research)

의뢰주 : 박사 3인
내용 : 파이오니아1의 과학자인 오스토박사의 연구 데이터를 찾는다.
보수 : 5500메세타 **에리어 :** 갱도2
동행자 : 수(HUnewearl)

이번 퀘스트는 시작부터 갱도2입니다. 먼저 왼쪽으로 조금 들어가면 어떤 자가 길을 막는데, 간단히 물리치고 나아가면 수를 만날 수 있습니다. 그녀는 같이 조사하자고 하면서 마음대로 동료가 되어주는데, 거절할 수는 없으니 같이 다니게 됩니다. 그 후에 갈 수 있는 곳이라고는 잠겨있는 문 하나밖에 없습니다. 그곳으로 가면 수가 문을 열어주고, 계속 나아갈 수 있게됩니다.

적들에 주의하면서 계속 가다보면 어떤 사람이 있는데 대화해도 아무 것도 얻는 건 없으니, 옆의 문으로 계속 나아갑시다. 그리고 끝까지 가면 컴퓨터가 있고, 여기에 박사에게서 받은 디스크를 사용하면 종료.

잠겨진 문(閉ざされた扉, Unsealed Door)

의뢰주 : 박사 3인
내용 : 오스토박사의 연구데이터에 기록되어있던 β772의 확인.
보수 : 5500메세타 **에리어 :** 갱도2
동행자 : 롬(RAcast)

역시 앞의 퀘스트를 해결해야만 선택할 수 있습니다. 이번 퀘스트의 지도는 앞의 퀘스트와 동일합니다. 일단 앞의 퀘스트에서 컴퓨터가 있던 장소까지 가야하며, 그곳에 가면 갱도의 위에 있는 지하수도를 조사해보라는 메시지를 받습니다. 그 후에 전송장치를 찾아 갱도1로 갑니다. 여기서 계속 나아가면 원래 갱도2로 가는 전송장치가 있어야 할 곳에 지하수도로의 전송장치가 있습니다. 그리고 이곳으로 들어가면 데 · 롤 · 레가 기다리고 있습니다. β772라는 건 데 · 롤 · 레였던 것입니다. 갱도에서 이 퀘스트를 할 정도 레벨이면 데 · 롤 · 레와의 전투는 간단합니다. 하지만 지금은 혼자가 아니라 롬을 보호해야만 하므로 상당히 레벨이 높아야 합니다. 물론 롬은 한 방에 죽지 않으므로 맞을 때마다 레스타를 써주면 되지만 안드로이드는 그것이 불가능하므로 스타 아토마이저를 쓰거나, 그것도 없다면 대신 맞아주기를 해야만 할 것입니다. 다른 것은 신경쓸 것도 없고 독의 구슬과 촉수를 롬이 맞지 않도록 해야 하는데, 독의 구슬은 앞에서 대신 맞아주면 되고 촉수는 뒷목에 올라탈 때 롬보다 앞쪽에 있으면 됩니다 그리고 안드로이드라면 어두워지기 전에 빨리 클리어 해야합니다. 레이저로부터 롬을 피하게 하는 것이 쉽지 않기 때문입니다

박사의 숨겨진 욕망(博士の密かな欲望, Doc's Secret Plan)

의뢰주 : 몬타규박사
내용 : 새로운 무기를 만들기 위한 실험에 협력.
보수 : 9000메세타 **에리어 :** 유적1
동행자 : 엘레노아(RAcaseal)

엘레노아와 같이 유적에 들어가 지정된 장소에서 전투를 하면 되는데, 장소가 유적이니만큼 적들도 매우 강하고, 방의 중앙에서 싸우게 되므로 집중공격을 받기 쉽습니다. 특히 엘레노아가 죽으면 이 퀘스트를 처음부터 다시 해야하므로 엘레노아를 보호해야하며, 헌터라면 대검이나 장도를, 레인저라면 산탄총을, 포스라면 라포이에와 라바타를 이용해 적들을 한꺼번에 공격하는 게 좋습니다. 모든 데이터를 수집한 후에 박사에게 가면 어떤 소재를 가져다주면 새로운 무기를 만들어주겠다고 합니다. 이 퀘스트 이후에 델세이버와 시노비트에게서 각각 델세이버의 오른손과 시노비트의 양손을 얻을 수 있게되며, 나중에 박사에게 이 아이템들을 갖다주면 델세이버의 검과 시노 블레이드를 얻을 수 있습니다.

헌터의 오른팔(ハンターの右手, Seek my Master)

의뢰주 : 안드로이드 시노
내용 : 헌터 중에서도 유명한 '호도(豪刀)' 조크의 실종. 그를 찾아내는데 협력을.
보수 : 6000메세타
에리어 : 유적1 → 유적2
동행자 : 시노(RAcaseal)

역시 적들이 강하므로 충분히 주의하지 않으면 금방 포위 당해 공격받게되니 적들이 접근하지 못하게 총을 쓰는 게 좋습니다(자신은 피할 수 있어도 시노가 공격당하니). 위험할 때는 방밖으로 나가는 것도 좋은데 시노는 따라오다가 맞을 수도 있으므로 다가가면서 레스타를 써주면 좋습니다. 유적2에서 길을 따라 가면(결국은 하나밖에 없음). 조크의 칼인 카무이를 얻으며, 계속해서 길을 따라가면 조크의 동료로 보이는 자를 볼 수 있습니다. 거기서 조금만 더 가면 조크가 있는데 다가가면 적들이 많이 나오므로 주의해야 합니다 적들을 모두 물리치고 조크와 대화하면 종료.

깊은 곳으로부터 오는 것(淵より来るもの, From the Depths)

의뢰주 : 비서 아이린
내용 : 라그올의 지하에 발생한 대규모 지진으로 인해 돌아오지 못하는 조사대를 구조.
보수 : 8000메세타
에리어 : 유적2 → 유적3
동행자 : 앗슈(HUmar)

유적에 들어가자마자 일어나는 지진. 뭔가 불길한 예감이 들지만 그렇다고 돌아갈 수도 없으므로 앞으로 나아갑니다. 조금 가면 2인의 헌터가 쓰러져있는 곳에 가게되는데, 가까이 가면 갑자기 사라져버립니다. 그 다음의 방에도 두 명의 헌터가 있지만 역시 대화하면 바로 사라져버립니다. 어찌된 영문인지는 알 수 없지만 앞으로 나아가는 것밖에 다른 길은 없으므로 계속해서 앞으로 진행합니다. 한 방에는 포스가 한 명 있으며 대화하면 자신이 왔을 때도 조사대는 이미 없었다고 하면서 계속해서 어떤 소리가 들린다고 합니다. 계속 대화하면 포스는 갑자기 공격해오며 적들도 나옵니다. 포스와 적들을 모두 물리치면 포스는 온데간데없이 사라지고 길이 열립니다. 어찌할 도리가 없으니 계속 나아가면 계속해서 지진이 발생합니다(지진이 일어나는 방향이 길로, 유적3으로 갈 수 있습니다). 유적3에서는 앗슈를 만날 수 있습니다. 그와 만나자마자 적들이 나타나는데, 전부 물리치면 앗슈는 플레이어를 보고 '다른 자들과 달리' 괜찮은 것 같다고 합니다. 하지만 방금 전의 이야기는 농담으로, 조사대는 전멸이라고 하는데 그 후 앗슈는 어떤 방에 있는 비석이 원인인 것 같다고 합니다. 하지만 이곳은 워프를 통해서만 갈 수 있는 곳. 설상가상으로 워프 게이트는 레이저 펜스로 막혀있어서 곳곳을 돌아다니면서 레이저 펜스를 해제해야 합니다(총 3개). 모든 길을 전부 가면 모든 레이저 펜스를 해제할 수 있을 것입니다. 비석 옆의 컴퓨터를 조사한 후 잠시 걸어나오면 앗슈와 헤어집니다. 그러면 길드에 가서 보수를 받으면 됩니다.

본격적인 온라인 모드

온라인 접속에의 험난한 역사

먼저 DC로 인터넷을 쓸 수 있도록…

DC는 일본의 세가 프로바이더에 접속한 후에야 인터넷을 사용할 수 있도록 되어있습니다. 초기에는 국제전화로 가능했지만 지금은 그게 불가능해 그야말로 그림의 떡. 하지만 편법이 있으니… 바로 미국에 발매된 DC의 패스포트를 이용하는 것입니다. 북미판은 자신이 이용하는 프로바이더의 정보만 입력하면 바로 인터넷을 사용할 수 있습니다. 하지만 지난 6월 발매된 어떤 것을 이용해도 구동되지 않기 때문에 MOD칩이 있어야했습니다. 그러나 8월 말 공개된 또 다른 미국의 DC용 웹브라우저. 이것은 MOD칩이 없어도 작동하므로 이걸 이용하면 인터넷을 사용할 수 있었습니다.

ISAO NET

그러나 문제는 다른 곳에서 발생했습니다. PSO를 포함한 대부분의 온라인 게임은 ISAO NET의 ID가 DC 본체에 저장되어있지 않으면 온라인 서비스를 받을 수 없는 것입니다. 그 때문에 인터넷을 쓸 수 있다고 해도 사실상 온라인 게임을 할 수 없었습니다. 그러던 중에 2000년 11월. 역사적(?)인 사건이 발생했으니, 바로 드림패스포트 for PC가 2.0으로 버전업된 것. 원래 드림패스포트 for PC는 DC와 마찬가지로 전화접속 전용의 소프트였습니다. 하지만 2.0이 되면서 LAN으로도 접속할 수 있게 되었습니다. 즉 국내에서도 접속 가능하게 된 것입니다. 그래서 드림패스포트 for PC를 이용해 ISAO NET에 가입해 ID를 발급 받을 수 있게 되었습니다. 하지만 그 ID를 DC 본체에 저장하는 방법은? …방법은 간단했습니다. 미국 웹브라우저를 이용해 수동으로 ID와 관련 정보를 저장하는 것. 미국 웹브라우저는 프로바이더 정보를 DC의 '세가 프로바이더' 항목에 저장하기 때문입니다. 그게 아니면 DC용 드림패스포트3의 '유저 정보 복구' 기능을 이용해 세가 프로바이더의 정보를 본체에 저장해도 되는 것입니다. 어쨌든 그런 방법을 사용해 세계 여러 나라에서 PSO의 온라인모드를 즐기고 있고, 특히 홍콩의 사용자는 100명이 들어가는 하나의 블록을 점거하고도 모자라서 그 옆의 블록에까지 옮겨올 정도입니다('HK'나 'CPS'라는 이름은 보통 홍콩인들이며, 이들은 대부분 영어를 사용합니다).

그러나 또 하나의 문제

가입할 수는 있지만 문제는 드림패스포트 for PC는 한글 WINDOWS98에서 설치되지 않는다는 것. 일본 WINDOWS98이나 WINDOWS 2000에서만 설치할 수 있습니다. 또한 WINDOWS 2000에서는 가끔 제대로 설치되지 않거나 설치 후 제거가 제대로 되지 않는 문제가 있습니다. 어쨌든 ISAO NET의 ID를 발급 받으려면 일본어 WINDOWS 95/98이나 WINDOWS 2000(언어 관계 없음)이 필요합니다.

온라인 접속 방법

되도록 북미판을…

어쨌든 위에 설명한 대로 온라인 접속을 위해서는 ISAO NET의 ID가 필요합니다. 하지만 그건 일본판 PSO에 한정된 것이며, 곧 발매될 북미판 PSO는 ID가 필요하지 않으니 이제 구입하려고 한다면 더 기다렸다가 북미판을 구입하는 것이 좋습니다. 게임의 차이는 없으며 언어 선택으로 북미판에서도 일본어를 입력하는데 문제가 없다고 하는데다가 일본판은 1개월 400엔, 3개월 1000의 이용요금을 내야하는 반면, 북미판은 무료이기 때문입니다. 북미판 PSO는 웹브라우저로 인터넷 사용만 가능하게 만들면 됩니다.

인터넷을 사용하자

시중에서 쉽게 구할 수 있는 미국 웹브라우저. 먼저 이걸 준비해야만 합니다. 그리고 DC에서 전화를 걸었을 때 인터넷을 사용할 수 있게 해주는 프로바이더에 가입해야 합니다. 이 두 가지 준비가 끝났다면 웹브라우저를 시작해 설정을 합니다.

Internet Connection 설정방법 요약

Your Real Name - 사실 쓰나마나 관계없습니다.
User Login - 자신의 통신 ID를 씁니다. 인터넷 사용만 가능하게 하고 드림패스포트에서 다시 설정할 것이라면 아무렇게나 써도 됩니다.
Password - 마찬가지….
Dial Up Number - 자신의 통신사 전화번호를 씁니다.
Backup Number - 비워둬도 관계없습니다.
DNS1, 2 - 자신이 이용하는 프로바이더에 문의합니다. 비워둬도 되는 경우가 많습니다.

전부 설정했으면 OK를 누릅니다. 그 후에 나오는 것들은 특별히 건드릴 필요 없으니 OK, Proxy는 역시 프로바이더에 따라 다르니 그쪽으로 문의를…. 설정이 끝난 후 SAVE를 누르면 OK. 그 후 드림패스포트가 있다면 테스트를 위해 드림패스포트를 기동합니다. 타이틀 화면에 'つづきから'가 나오면 성공입니다(없다면 캡콤 격투게임 등의 NETWORK 항목을 이용). 그리고 여기에서 다시 설정을 합니다. L트리거를 누른 후 옵션(オプション)에서 네트워크 정보(ネットワーク情報)를 선택합니다. 그리고 정보설정(情報設定)에서 유저(ユーザー)를 선택합니다. 드림패스포트2 이하라면 옵션의 프로바이더(プロバイダー)에서 유저를 선택합니다.

電話番號 – 접속 전화번호 설정.

ログインID - 접속에 사용하는 ID 설정.
ログインパスワード - 패스워드 설정.
～DNS - DNS설정으로, 프로바이더에게 문의를(비워둬도 관계없는 경우가 많음).
Proxyサーバー - Proxy를 설정합니다.
メールアカウント - 메일서버에 접속하는 ID를 씁니다. 한글지원이 불가능하므로 별로 쓸 일은…
メールパスワード - 메일계정의 비밀번호를 씁니다.
メールアドレス - 메일주소를 씁니다.
メールサーバー - SMTP서버를 씁니다. 자세한 것은 메일서비스 제공업체에 문의를.
POP3サーバー - POP3서버를 씁니다. 역시….

그 후 정보를 본체에 저장하면(패스워드는 저장하지 않을 수 있음) 끝입니다. 이후에 테스트를 위해 전화선을 연결하고 접속해서 인터넷을 써봅시다(PSO나 드림패스포트 등으로). 인터넷이 잘 되면 성공.

ISAO NET의 ID는?

이미 일본판을 구입했다면 ISAO NET의 ID를 만들어야할 것입니다. ID를 만들려면 앞에서 설명한대로 일본어 WINDOWS에 드림패스포트 for PC 2.0을 설치해야 합니다. 이것은 게임기 관련 동호회나 www.isao.net 등에서 구할 수 있습니다. 무사히 설치한 후에 실행하면 모뎀 또는 LAN접속이라고 나올 것입니다. 모뎀은 전용 전화번호로 접속하는 것이므로 당연히 LAN접속을 해야하며, 인터넷을 쓸 수 있어야만 합니다(전화접속으로라도 PPP이용환경이 되어야 함). 접속한 후에는 양식에 맞게 이름, 후리가나(이름을 읽는 방법), 주소, 우편번호 등을 기재하고 희망 ID를 3개 씁니다. 그러면 'ID@????.dricas.com'이라는 ID와 비밀번호를 받게 됩니다(????부분은 여러 가지가 있습니다). 그 후에는 위의 미국 웹브라우저 설정에서 User Login에 'ID@????.dricas.com'을 써주고(뒷부분을 꼭 써야 함) password에 발급 받은 비밀번호를 넣습니다. 접속번호는 비워둬도 관계없습니다. 하지만 그렇게 하면 접속이 불가능하므로 다시 설정을 해야 하는데(전화번호를 넣었어도 저런 ID를 사용하는 곳은 없으니), 드림패스포트나 PSO의 'WEBSITE' 메뉴에서 하면 됩니다. 또한, 미국 웹브라우저에서 다시 설정할 필요 없이, 드림패스포트3의 정보설정에서 세가(セガ)를 선택하면 인터넷에 접속하면서 유저 정보를 복구합니다. 그러면 쉽게 온라인 게임을 할 수 있을 것입니다(단, 패스포트에서의 유저와 미국 웹브라우

저에서 자신의 접속하는 곳을 설정해줬어야 함. 또한 미국 웹브라우저를 먼저 설정해야만 함).

온라인에 접속하면

시리얼 넘버 입력

먼저 PSO를 구입할 때 들어있던 시리얼 넘버와 억세스 키를 입력해야 합니다. 이는 온라인을 처음 시작할 때만 입력하면 되며, 캐릭터마다 한 번씩 입력해야 합니다. 한 번 입력하면 그 후에는 다시 입력할 필요가 없습니다.

서버, 블록 선택

캐릭터를 선택한 후 ONLINE MODE를 선택하면 먼저 전화요금 등의 주의사항과 함께(브로드밴드 어댑터라면 약간 다름) 사용 프로바이더에 전화를 겁니다. 성공적으로 접속되면 서버를 선택하는데 이 중 JP는 일본, US는 미국, EU는 유럽에 있는 서버입니다. 사용 제한 같은 건 없지만 어디에 있느냐에 따라 전송속도가 다를 수 있습니다. 아무래도 가까운 일본에 있는 서버가 더 쾌적할 것입니다. 서버를 선택하면 그 다음에는 블록을 선택합니다. 블록은 서버 내부를 구분하는 것으로, 같은 블록 안에 있는 사람만이 팀을 이룰 수 있습니다(서버를 2번 선택한다고 생각하면 쉽습니다). 한 서버마다 16개의 블록으로 나뉘며, 1개의 블록은 약 101명이 한계입니다(실제로는 100명 이하일 때 동시에 들어가면 훨씬 많은 사람이 들어갈 수 있습니다. 필자는 130명도 본적이 있습니다). 그러므로 한 서버는 1600명 정도가 한계이며, 한계를 넘은 서버나 블록에 들어가는 건 불가능합니다. 그 서버에 사람이 얼마나 접속 중인지 알려면 서버나 블록의 선택 화면에서 X버튼을 누르면 됩니다.

비주얼 로비

블록까지 선택을 마쳤으면 로비에 들어가게 됩니다. 로비는 한 블록에 10개씩 있으며 각각 11명이 한계입니다. 로비에서는 채팅을 통해 다른 사람들과 팀을 짜는 게 가능합니다. 로비에서 R트리거를 누르면 로비에 있는 사람들의 선택 언어와 레벨을 알 수 있으므로 팀을 이루는데 도움이 될 것입니다. 로비의 중앙에 있는 카운터에서는 팀을 만들거나 이미 만들어져있는 팀에 들어갈 수 있습니다(팀이라고 하지만 방이라고 이해하는 게 빠를 것입니다). 팀 소속을 선택하면 현재의 팀이 표시되는데, 팀의 이름 앞에 자물쇠 그림이 있는 것은 비밀번호가 설정되어있는 팀으로, 당연히 비밀번호를 입력해야 들어갑니다. 팀 선택 시에도 X버튼을 누르면 현재 게임중인 사람들과 직업, 레벨이 표시됩니다.

리더의 역할

팀을 처음 만든 사람을 리더라고 부릅니다. 이 리더의 SECTION ID에 따라 잘 나오는 아이템 등이 다르므로 로비에서 미리 알아두는 것도 좋을 것입니다. 또한, 리더의 오프라인 진행도에 따라 초기에 갈 수 있는 지역이 결정됩니다. 리더가 오프라인에서 갱도를 처음 클리어 했다면 온라인에서는 처음에 숲, 동굴, 갱도를 갈 수 있는 거고, 드래곤만 물리친 상태라면 숲과 동굴만 갈 수 있는 것입니다. 시간이 없어서 유적만 가고싶을 때라던가 숲은 생략하고 동굴부터 시작할 때 등은 팀을 만들기 전에 로비에서 이런 것을 미리 상의하고 리더를 결정해야 합니다. 또한 온라인 퀘스트의 결정 권한은 리더에게만 있습니다. 아무나 퀘스트를 시작하는 건 불가능합니다.

DREAMCAST

채팅

채팅 메뉴

메뉴의 '채트' 항목. 오프라인에서는 거의 의미가 없지만 온라인에선 매우 중요한 역할을 합니다.

단축키(ショットカット, Shortcut)

방향키, R+방향키, F1~F12의 총 20개 키에 자주 사용하는 문장을 등록합니다. 직접 입력한 문장만이 아니라 번역기능 대응 문장이나 심볼도 등록할 수 있습니다. 등록한 문장은 해당 버튼을 누르는 것만으로 쉽게 사용할 수 있습니다. F1~F12는 키보드가 없어도 소프트 키보드에서 사용 가능합니다.

심볼 채트(シンボルチャット, Symbol Chat)

심볼 채팅에 쓸 심볼을 편집합니다. 얼굴의 모양, 색깔에다가 여러 가지 얼굴 파츠, 대사 파츠를 설정하고, 소리도 바꿀 수 있습니다.

- 페이스 타입(フェイスタイプ, Face Type)에서 얼굴의 네 가지의 모양 중 하나를 선택하고 Y버튼으로 색깔을 바꿉니다.
- 뉴 파츠(新しいパーツ, New Parts)에서 페이스 파츠를(フェイスパーツ, Face Parts) 선택합니다. X버튼으로 좌우 대칭으로 2개를 동시에 쓸 수 있고, L,R트리거로 상하좌우 반전이 가능합니다. 페이스 파츠는 총 12개까지 사용할 수 있습니다. 그리고 오브젝트 파츠(オブジェクトパーツ, Object Parts)에서 의미를 전달할 간단한 단어나 기호를 선택합니다. Y버튼으로 색깔을 바꿀 수 있고, 역시 L,R트리거로 상하좌우 반전이 가능합니다. 총 4개를 사용할 수 있습니다.
- SE변경(SE變更, Change SE)에서 어울리는 소리를 설정합니다.
- 심볼 등록(シンボル登錄, Register Symbols)에서 이름을 짓습니다.
- 파츠를 이동하거나 삭제할 때는 파츠 에디트(パーツEdit, Parts Edit)를 이용합니다.

길드카드(ギルドカード, Guild Card)

일종의 명함으로, 온라인에서 만났던 사람들을 기억하기 위한 수단 정도로 보면 좋습니다. 한 번의 플레이가 끝나면 나중에 다시 만나기 위해 길드카드를 교환하기도 하고, 아이템의 교환 전에 서로의 신용을 확인할 수 있도록 하는 역할도 합니다 여기에서는 자신의 길드카드에 짧은 소개글을 쓰거나 카드를 다른 사람에게 넘겨주는 게 가능하며, 그밖에 지금까지 받았던 길드카드를 검색하거나 제거하는 것도 가능합니다. 검색한 길드카드 중 현재 온라인에서 게임 중인 사람은 검색결과 항목에서 확인할 수 있습니다. 캐릭터가 달라도 GD가 같다면 검색됩니다

심플 메일(シンプルメール, Simple Mail)

온라인 사용자에게 간단한 메시지를 보낼 수 있습니다. 길드카드를 받았던 사람에게만 보낼 수 있으며 받는 메시지도 여기에서 확인할 수 있습니다. 어떠한 서버, 블록에 있어도 메시지를 주고받을 수 있으며 이 메시지는 다른 사람이 보는 건 불가능합니다(당연한가…). 메시지를 받았지만 보낼 수 없는 경우가 있는데, 이것은 길드카드를 줬지만 받지는 못한 경우입니다. 그 반대라면 메시지를 보내도 상대편은 메시지를 보낼 수도 없고 검색도 불가능할 것입니다.

실질적인 채팅

채팅의 방법

방법은 매우 간단. Y버튼으로 소프트 키보드를 불러내 하고싶은 말을 입력하거나 드림캐스트용 키보드로 직접 타이핑하면 됩니다. 물론 한국어는 지원하지 않으므로 일본어나 영어 등을 사용해야 합니다.

자동번역기능

어떤 언어를 선택했더라도 이걸 사용하면 상대방은 자동으로 그 언어로 번역되어 보여집니다. 반대로 상대방이 이걸 사용한다면 언어가 달라도 이쪽에서는 이쪽의 언어로 그 문장을 볼 수 있는 것이 바로 자동번역기능입니다. 하지만 아무거나 번역되는 게 아니라 지정된 문장만 번역된다는 게 중요. Y버튼으로 소프트 키보드를 불러낸 후 X버튼으로 번역기능에 대응되는 문장을 사용하는 것. 입니다. 그리고 심볼을 이용한 채팅도 가능합니다.

WONDERSWAN

FINAL FANTASY

FINAL FANTASY™

자코 앞에서도 정신 바짝 차리지 않으면 눈 깜짝하는 사이 일패도지! 다시금 휴대용 게임기로 돌아온 FF1은 이런 언밸런스한 면 때문에 더욱 휴대용의 가치가 살아나는 것 같습니다. 어찌되었건 여건상(…뻔하지만) 스크린샷은 FC판과 WS판을 혼용하게 된 점에 대해 심심한 사죄문장을 올리며 시작하렵니다.

ファイナルファンタジー

분석 :月宮あゆ

■ 스퀘어 ■ 롤플레잉 ■ 00년 12월 9일 ■ 4800엔

모험을 떠나기 전에!

이 세계, 암흑으로 뒤덮히고 있다.
바람은 멎고, 바다는 거세게 요동치며 대지는 썩어들어간다.
하지만 사람들은 하나의 예언을 믿으며 때를 기다리고 있다.
이 세계가 암흑으로 뒤덮힐 때, 4명의 빛의 전사가 나타난다고…
긴 여행의 끝에서 4명의 소년이 이 땅에 도착했다.
그리고 그들에 손에는 크리스탈이 쥐어져 있었다.

기본 조작

조사와 회화

양쪽 모두 A버튼을 사용합니다. 버튼을 누르면 정면의 대상과 이야기하거나 대상을 조사하게 됩니다. 이야기를 풀어나가고 남의 물건을 도적질하는 데에는 필수적인 기능입니다.

걷기와 달리기

X버튼을 통해서 기본적인 보행을 하게됩니다. 당연하지만 상하좌우에 해당하게 됩니다.

B버튼을 누른 상태로 방향키를 누르면 해당방향으로 달려갑니다. 하지만 필드에서는 B버튼이 마르고 닳도록 눌러도 효과가 없습니다. 또, 특수한 지형에는 그에 해당하는 이동수단이 필요합니다.

다음모험을 위한 휴식

마을 안에서는 여관에 투숙하면서 HP, MP를 완전히 회복하고 세이브 할 수 있습니다. 여행 중에 지쳐 다음을 기약해야 할 때에는 장소에 따라 다른 것을 사용해야 합니다. 침낭(ねぶくろ), 텐트(テント), 커티지(コテージ)같은 아이템이 바로 그것. 이것들은 필드에서 세이브 할 수 있도록 해주며, 침낭 -> 텐트 -> 커티지 순으로 회복효과가 좋습니다. 단, 전투불능(HP 0)은 레이즈(レイズ)계열 마법이나 마을 안에 위치한 교회에서만 회복할 수 있습니다.

이상한 주문(지도보기)

마토야의 동굴에서 빗자루들과 이야기 해보면 알 수 있는 것. B버튼과 스타트버튼을 동시에 누르면 전체 맵이 표시됩니다(FC때보다 보기 편함…).

Y 버튼의 활용

4개의 Y버튼을 단축키로 사용할 수 있습니다.

메뉴 화면(이동중)

아이템(アイテム)

가지고 있는 아이템을 확인하거나 사용할 수 있습니다.

마법(まほう)

마법을 확인, 사용할 수 있습니다. 주로 백마법이 사용됩니다.

대열(たいれつ)

파티의 대열을 변경할 수 있습니다. 이후 시리즈들과는 약간 다르게 적용됩니다. '앞-뒤' 열의 개념이 아닌 '1,2,3,4' 열의 개념으로 설정되어있습니다. 1열(맨 위)의 캐릭터가 가장 공격받을 확률과 받는 데미지가 높고, 4열의 캐릭터가 가장 낮습니다.

장비(そうび)

무기, 방어구 등을 장착, 해제할 수 있습니다.

스테이터스(ステータス)

각 캐릭터의 소상한 정보를 확인할 수 있습니다. 다음 레벨까지의 경험치도 이곳에서 확인할 수 있습니다.

중단(さゅうだん)

플레이를 중단합니다. 데이터는 저장되어 다음 플레이에서 불러 올 수 있지만, 불러온 시점에서 이 데이터는 소거되므로 주의해야합니다.

Config(コンフィグ)

게임 환경을 조절합니다.

메뉴화면(전투중)

싸우다(たたかう)

대상에 대해서 물리공격을 가합니다.

마법(まほう)

마법을 사용합니다. 공격계통은 흑마법이, 수비계통은 백마법이 주로 사용됩니다.

WONDERSWAN

아이템(アイテム)

가지고 있는 아이템을 확인하거나 사용할 수 있습니다.

장비(そうび)

무기, 방어구 등을 변경할 수 있습니다.

도주(にげる)

도망치는 커맨드 입니다. 성공하면 파티 전원이 전투에서 탈출할 수 있습니다.

직업(Job)

FF1에는 총 12가지의 직업(JOB)이 등장합니다. 그 중 6개는 게임을 시작할 때 결정할 수 있고, 나머지는 기본적인 6개 직업이 강화되어 만들어지는 것입니다. 직업별로 그 능력과 역할이 다르기 때문에 어떻게 조합하느냐가 게임의 진행을 크게 좌우할 수 있습니다.

전사(戰士)

나이트

특별한 능력은 가지지 않지만 중무장을 할 수 있기 때문에 공격력과 방어력이 상당합니다. FF1의 최고 직업이라고 해도 무색하지 않을 정도. 나이트(ナイト)로 클래스체인지하면 1, 2레벨 전부와 3레벨의 일부 백마법을 사용할 수 있게 됩니다.

몽크(モンク)

수퍼몽크

전사와 동일한 역할을 하지만 무기와 방어구를 갖추는데 훨씬 적은 가격이 듭니다. 전사보다는 낮은 수준의 방어력을 가지게 됩니다. 맨손상태의 공격력은 LV×2(MAX100) 방어력은 레벨과 동일하게 되며 유별나게 히트수가 높으므로 헤이스트를 사용하면 십 여타가 명중(쾌감). 클래스체인지를 하면 수퍼몽크(スーパーモンク)가 됩니다.

도둑(シーフ)

닌자

시리즈가 가면서 좀더 부가적인 능력을 가지지만, 본편에서는 다른 형태의 전사라는 이미지입니다. 몽크나 전사에 비해서 스피드가 높기 때문에 그들보다 전투에서 이니셔티브를 가지며 더 높은 확률로 도주할 수 있습니다. 장비수준도 적당하며 닌자(忍者)로 클래스 체인지하면 4레벨까지의 흑마술을 사용할 수 있게 됩니다. 개인적으론 헤이스트(ヘイスト)전용 직업.

백마술사(白魔術士)

백마도사

백의의 천사에서 모티브 해온 듯 한 하얀 옷의 '마술사'. 게임중의 역할도 별반 다르지 않아서 주로 동료를 치료하고 보조하는 역할을 담당합니다. 해머를 장비할 수 있기 때문에 초반엔 자코를 상대로 어느 정도의 공격력을 가지며 언데드 몬스터를 상대로 하는 디어(ディア)계열의 주문은 동급의 흑마술보다 높은 위력을 가집니다. 클래스체인지하면 백마도사(白魔道士)가 됩니다.

흑마술사(黑魔術士)

흑마도사

최악의 방어력과 공격력을 가진 직업. 화이라(ファイラ)정도를 사용할 수 있게되면 믿음직해집니다. 대보스전에서는 공격마법 보다 공격력이나 히트수를 증가시키는 보조마법이 더 효과적! 클래스체인지하면 흑마도사(黑魔道士)가 됩니다.

적마술사(赤魔術士)

적마도사

검과 마법을 모두 사용할 수 있는 강력한 직업. 비록 양쪽 모두에 뛰어나진 못하지만 전투에서 융통성을 가집니다. 공격마법을 사용하게 되는 경우보다 60길(포션)을 아끼기 위해 케알(ケアル)계열을 사용하게 되는 일이 많습니다. 흑백의 5, 6레벨 마법까지를 사용할 수 있으며 클래스체인지를 거치면 적마도사(赤魔道士)가 됩니다.

알아두면 좋은 것들

15퍼즐

FC판 때부터 존재했던 것. 배를 타고있는 상태에서 A를 누른 채로 B를 55번 누르면 15퍼즐 맞추기 게임이 시작됩니다. 다 맞추면 아이템을 주며 다시 기록을 갱신하면 돈을 받을 수 있습니다.

어릴 적 추억이 담긴 15퍼즐. 갑자기 생각난 필자는 문방구로 향했다(사진은 FC판)

중복효과(마법)

스트레이(ストライ)나 프로테스(プロテス)등의 마법은 중복 사용하여도 효과가 있습니다.

장비품에 걸려있는 마법은…

이것은 제한횟수도 없는 매우 강력한 것입니다! 예를 들면 건틀렛(ガントレット)이나 거인의 장갑(きょじんのこて)같은 것인데 전자의 것은 비교적 초반에 나오지만 썬더라(サンダラ)가 발동되고, 후자의 것은 원래 흑마도사나 적마도사가 자기 자신에게만 사용 할 수 있는 세이버(セーバー)를 전사계열의 캐릭터가 사용할 수 있다는 메리트를 가집니다.

히트수의 법칙

히트수의 법칙은 명중률과 관련이 있습니다. 처음 보았을 때 20전후의 절망스러운 명중률이 표시되었지만 명중이 잘 되는 데에 생겨났던 의문은 여기서 풀립니다. 명중률은 32포인트당 맥스히트가 1타씩 증가합니다. 32이상이면 맥스히트는 2타, 64이상이면 3타, 96타이면 4타, 255면 아마도 7타? 몽크의 경우는 맨손 상태에서 히트수가 두 배 판정됩니다.

마법을 아낄 필요는 없다.

별로 큰 정보는 아니지만 보스전을 위해 마법을 아껴두는 것은 미련. 어차피 보스전에서 사용될 마법은 제한적이고 별로 싸움이 치열하지 않기 때문에 던젼을 탐험할 때 적절하게 마법을 사용하는 지혜가 필요.

대미지 존은 신속히 통과를!

대미지 존에서 미그적거릴 플레이어는 아무도 없겠습니다만… 대미지 존에서는 지구가 조각날 때까지 뛰어다녀도 적과 조우하지 않습니다. 그러니 대미지 존에서 적이 나오면 어떻게 하지 하는 걱정은 접어둡시다.

사회과부도

사진은 FC판

1. 코넬리아 성, 코넬리아 마을
2. 카오스의 신전
3. 마토야의 동굴
4. 프라보카 마을
5. 엘프의 마을
6. 늪의 동굴
7. 서쪽의 성
8. 드워프의 동굴
9. 멜몬드 마을
10. 어스의 동굴
11. 거인의 언덕
12. 현자의 동굴
13. 크레센트레이크
14. 그루그 화산
15. 얼음의 동굴
16. 류칸 사막
17. 드래곤의 동굴
18. 시련의 성
19. 온라크 마을
20. 가이아 마을
21. 캐러반
22. 폭포 속의 동굴
23. 루페인 사람들의 마을
24. 미라쥬의 탑

모험의 시작

코넬리아 성

게임 시작 직후 보이는 코넬리아 마을에 들어가면 가장 먼저 소지하고 있는 400길로 적당한 무기를 구입합니다. 백마술사가 동행하고 있다면 케알(ケアル)은 구매 1순위. 마을 사람들과 이야기를 나누어 보면 예언자 루칸(게임을 켜면 나오는 예언의 주인공)이 빛의 전사가 나타날 것이라 말했다고 하는데… 그러면서 덧붙이는 말이 공주님을 구해주기를 바란다는 것입니다. 상투적인 전개인 것 같지만… 준비를 마쳤으면 성으로 발길을 옮깁니다(여관에는 초심자의 방이 준비되어있습니다. 먼저 들려보는 것도…).

마을 북쪽을 지키고 있는 병사에게 말을 걸면 성안으로 들어가는 걸 도와줍니다. 국왕에게로 가보면 그 역시 루칸이 예언한 빛의 전사를 기다리고 있고, 가랜드로부터 세라 공주(이름은 1층에 왕비에게서 들을 수 있다)를 구해와 주기를 바라고 있습니다. 2층의 병사들에게 가랜드라는 자의 행방을 물으면 북쪽에 위치한 카오스의 신전을 지목합니다. 나오는 길에 성안을 둘러보면 400년 전 조상들이 남겨놓은 무기가 보관되어 있는 방이 있지만 현재는 굳게 잠겨있고 열쇠를 엘프의 왕자가 가지고 있다는 정보를 입수하게 됩니다.

가랜드는 코넬리아의 기사였다고 하는데…그렇다면 혹시 납치가 아니고 눈맞아 야반도주한 게 아닐까?(사진은 FC판)

카오스의 신전

가랜드는 눈앞에 문을 열고 들어가면 만날 수 있지만 좀더 둘러봅니다. 적들은 그리 강하지 않지만 역시 흑마술사는 애물단지. 흑마술사가 사망해서 마을로 되돌아가는 고초를 겪어보면… 당장은 주의하는 수밖에 없습니다. 4개의 다른 방들에선 아이템을 얻을 수 있습니다. 룬블레이드(ルーンブレード)나 웨어바스터(ウェアバスター)같은 무기를 구할 수 있지만, 마을에서 파는 롱소드(ロングソード)보다 약하므로 고스란히 자금으로 돌립시다. 반면 소박한 이름을 가진 가죽모자(かわのぼうし)는 그런 대로 써먹을 수 있습니다. 아이템을 모두 챙겼으면 가랜드에게 도전합시다.

BOSS 가랜드

공주는 나의 것이다' 라고 유치하게 등장하는 가랜드(세라를 죽이는 것이 본 목적이라는군요). 장비를 제대로 갖추웠다면 LV1에서도 A연타로 무찌를 수 있는 수준입니다.

공주를 데리고 성으로 돌아왔지만 국왕은 고맙다는 말 한마디 없이 북쪽에 다리를 내어주면서 자신이 해줄 수 있는 것은 그것뿐이라고 말합니다. 공주에게 말을 걸면 코넬리아의 공주들에게 대대로 전해 내려오는 류트(リュート)를 건내 줍니다. 이 류트…악의 문을 파괴하는 힘을 가지고 있다고 하는데….

부서져 있던 다리는 엄청난 속도로 복구되는데…다리를 건너 여행을 시작하면(프롤로그등장) 가장 먼저 북쪽에서 마토야의 동굴을 발견할 수 있습니다. 들어가면 마녀 마토야가 자신은 수정의 눈(すいしょうのめ)이 없으면 앞이 보이지 않는다며 잃어버린 수정의 눈을 애타게 찾고 있는데… 서로가 도움이 안되니 나와버립시다. 마토야의 동굴을 나와서 동쪽으로 이동하면 바다와 인접한 곳에 프라보카 마을이 위치하고 있습니다.

다리를 건너면 나오는 오프닝. 다른 데서는 2000일 때 필자는 1987…(사진은 FC판)

마을 안에 들어가면 무언가 어수선한 분위기가 조성되어있는데 주민들의 성원(?)에 보답하는 뜻으로 해적 비케에게 본때를 보여주세요! 그의 높은 콧대를 꺾어놓으면 사과의 뜻으로 배를 주며 꼬리를 내립니다.

BOSS 해적 비케

비케는 비겁하게 부하들을 보내어 공격합니다. 해적 9명이 동시에 등장하며 특수한 공격을 시도하진 않습니다. 수는 많지만 필드를 지나다니는 자코 수준. 역시 A연타로도 무찌를 수 있지만 슬립풀(スリプル)을 사용하면 좀더 전투가 유리하게 진행됩니다(필자는 LV3에서 노대미지 클리어).

다음 여행지를 찾기 위해 프라보카 마을을 배회하다보면 멜몬드 마을에 대한 이야기와 알디 해(프라보카와 인접해있는 바다)를 건너 엘프들이 살고 있는 마을이 있다고 합니다. 마침 코넬리아에서도 엘프와 관련된 이야기를 주워들은 적이 있었으니 일단 바다를 건너 그들의 마을로 향합시다.

징한 놈. 그 누구도 갱신할 수 없을 듯한 수면시간이다!(사진은 FC판)

역시나 엘프들도 빛의 전사들을 기다리고 있었던 듯 합니다. 엘프들은 왕자가 잠들어서는 계속 깨어나지 못하고 있다며 도움을 요청합니다. 일단은 왕자를 만나보러 성으로 갑시다. 마을과 붙어있는 엘프들의 성. 성안에서 엘프들이 말하기를 왕자가 계속해서 잠자고 있는 것은 다크엘프 아스토스(アストス)의 저주 때문이라고 합니다. 벌써 왕자는 5년 간이나 잠들어 있다고 하는데… 마녀 마토야라면 저주를 풀 수 있을 것이라고 합니다(그렇게 말해도 마토야는 지금 패닉상태인데…).

난제에 부딪힌 듯 싶습니다. 일단은 마토야가 찾고있는 수정의 눈을 찾아야할텐데…아무 단서도 발견할 수 없습니다. 대신 엘프들이 이야기하는 드워프의 동굴과 서쪽의 성을 찾아 나서 봅시다. 알디 해 서쪽방면에 드워프들이 살고있는 동굴이 위치해 있습니다. 드워프들과 이야기하다보면 다크엘프 아스토스가 수정의 눈을 가져갔을 것이라고 합니다. 한편 네리크 할아버지는 운하를 파기 위해 니트로화약(ニトロのかやく)을 찾고있고…대장간의 드워프는 아다만타이트(アダマンタイト)로 마법 검을 만들어 낼 수 있다고 하니 기억해 둡시다. 직접적으로 도움이 되지는 못하니 이젠 서쪽 성으로 발길을 옮깁니다.

알디 해를 중심으로는 서쪽… 하지만 일단은 엘프들의 마을을 통해 육로로 북상하면 서쪽성을 발견 할 수 있습니다. 그런데 일꾼들이 모두 파업이라도 한 것일지…성안에는 왕만 초라하게 앉아있을 뿐입니다. 그는 아스토스에게 당해버렸다면서 늪의 동굴에서 크라운(クラウン)이라는 물건을 가져와 달라고 부탁합니다. 조금 앞뒤가 애매한 부탁이지만 당장은 아무것도 할게 없으니 늪의 동굴로 가도록 합니다.

늪의 동굴

대체로 적들은 독의 의한 공격을 해오므로 해독제(どくけし)를 많이 준비해 두지 않으면 낭패를 보게 됩니다(백마법 포이조나(ポイゾナ)는 4레벨이기 때문에 사용 횟수가 너무 제한됩니다). 그린슬라임(グリーンスライム)은 독공격을 해오며 물리공격에 굉장히 강력하므로 주의해야합니다(떼거지로 몰려오면 도망치는 편이 좋습니다).

BOSS 피스코디몬

크라운(クラウン)이 있는 상자 앞에서 등장하는 피스코디몬(ピスコディ・モン)은 공격력이 강하므로 HP를 잘 관리하며 싸워야 합니다(전사들 말고 마법사들…). 미리 인비지(インビジ)나 프로테스(プロテス)를 걸어두는 것도 좋은 방법 입니다.

왕에게 크라운을 주면 갑자기 태도가 돌변합니다. 사실은 자신이 아스토스라고 말하며 크라운과 마토야에게서 훔친 수정의 눈이 있으면 요정왕이 될 수 있다며…. 저쪽도 절호의 기회인지는 몰라도 우리도 현재까지의 모든 목적이 달성되려는 순간입니다!

BOSS 아스토스

물리공격에 대해서 상당히 강한데 스트라이(ストライ)를 중복사용해서 공격력을 확실하게 높이고 두들기면 됩니다(레벨 7에서 브로드소드를 장비한 필자의 전사는 스트라이를 세 번 걸고 무리공격에서 225대미지를 뽑았습니다…). 대부분의 경우 데스(デス)를 사용하여 일행 하나를 쓰러뜨리는데 경험치의 불균형이 가해질 뿐 그다지 위협적이지 않습니다.

쓰러뜨리면 수정의 눈(すいしょうのめ)을 손에 넣을 수 있습니다.

이제 왕자의 잠을 깨우기 위해 마토야에게 갑니다. 수정의 눈을 돌려주면 자신이 만든 약들 중 최고의 것을 주겠다고 하는데… 눈뜨는 약(めざめのくすり)을 받아 엘프의 왕자에게 먹이면 바로 약효를 보이며 왕자가 깨어납니다. 엘프의 왕자가 건네는 신비의 열쇠(しんぴのかぎ)를 받았다면 더 이상 볼 일은 없는 듯 합니다. 신비의 열쇠는 코넬리아 성 등에서 열 수 없었던 문을 여는데 사용됩니다(사용되는 곳 : 코넬리아 성, 카오스의 신전, 엘프의 성, 서쪽 성, 늪의 동굴, 드워프의 동굴). 그 중에서도 코넬리아 성에서는 네리크 할아버지가 찾고있는 니트로 화약을 얻을 수 있으니 꼭 챙겨야 합니다. 드워프의 동굴로 돌아갑시다.

네리크 할아버지에게 니트로 화약을 주면 즉시 운하공사에 착수, 서쪽 멜몬드 마을로 가는 항로가 열리게 됩니다. 멜몬드 마을에 도착하면 예전 프라보카에서 듣던 대로 땅이 썩어가고 있는 것을 목격하게됩니다. 마을사람들은 남쪽 어스의 동굴에 살고있는 뱀파이어(バンパイア)를 의심하는데… 잠시 접어 두고 다른 정보를 찾아봅시다. 우네(FF3의 우네 아님)라는 학자는 모르는 게 없다며 자랑을 늘어놓고, 땅의 크리스탈에 대해서도 들을 수 있습니다. 남쪽에 어느 동굴에는 사다라는 할아버지가 살고있다고 하는데 멜몬드를 구할 방법을 알고 있을지도 모르겠습니다. 이제 루트는 둘로 나뉘어 집니다. 하나는 먼저 사다 할아버지를 만나 의논하는 것. 다른 루트는 뱀파이어를 무찌르기 위해 어스의 동굴로 가보는 것입니다. 우회하는 건 귀찮으니 바로 뱀파이어를 잡으러 어스의 동굴로 가보도록 하죠.

어스의 동굴

이곳은 규모가 크고 적들도 강하므로 주의해야 합니다. 더구나 가까운 멜몬드 마을에서는 회복아이템을 팔지 않기 때문에 마을을 오가며 공략하기 위해선 멀리 엘프의 마을이나 코넬리아 마을까지 다녀와야 합니다. 그러니 미리 포션(ポーション)등을 잔뜩 챙겨오는 쪽이 편리합니다. 주의할 몬스터는 코카트리스(コカトリス). 석화공격을 해오기 때문에 다수가 출현한 경우 도주를 고려하는 편이 좋습니다. 석화를 치료할 수 있는 금바늘(きんのはり)을 구비해 두는 편도 현명합니다.

BOSS 뱀파이어

약간은 싱거운 보스. 2,3턴 내로 퇴치할수 있습니다.

흑마술사는 헤이스트(ヘイスト) 등을 사용하고 백마술사는 디어(ディア)계열의 마법으로 공격에 참가합니다. 흑마법을 사용할 경우에는 화이어(ファイア)계열이 효과적입니다.

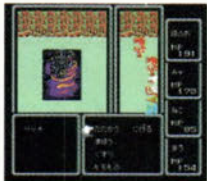
지하 3층에서는 뱀파이어를 쓰러뜨리고 보물상자에서 스타루비(スタ-ルビ-)를 얻게됩니다. 조금 더 진행하면 석판이 자리잡고 있는데…아무래도 더 이상 진행할 곳은 없는 모양입니다. 뱀파이어도 무찔렀으니 미련 없이 나오도록 합시다.

멜몬드 마을로 돌아왔지만 아무 것도 변하지 않은 것 같습니다(크리스탈도). 뱀파이어 때문에 아니었던 것일까요? 아까의 석판이 마음에 걸리기도 하고… 사다 할아버지를 만나 보는 것이 좋을 것 같습니다. 사다 할아버지가 살고 계시다는 남쪽 동굴로 가려면 서쪽의 언덕을 지나야합니다.

루비는 맛있다? …집에 없으니 차마 씹어먹어 볼 수가…(사진은 FC판)

언덕 입구에 도착하면 웬 거인이 길을 막고 있습니다…만, 뱀파이어의 방에서 얻은 스타루비를 건네주면 순순히 길을 비켜줍니다. 이제 언덕을 넘어 사다 할아버지에게로 갑시다. 할아버지는 뱀파이어는 심복에 지나지 않는다며 다음 길을 틀 수 있는 땅의 지팡이(つちのつえ)를 건네줍니다. 다시 어스의 동굴에 도전합시다.

어스의 동굴 (지하 4,5층)

뱀파이어가 있던 방, 석판에서 사다 할아버지가 준 땅의 지팡이(つちのつえ)를 사용하여 석판을 제거하고 지하 4층으로 내려갑니다. 지하 4층에서는 상당한 량의 자금을 습득 할 수 있으므로 보물상자를 모두 조사합니다. 지하 5층에선 드디어 크리스탈을 발견 할 수 있고 그 앞에서 자신을 땅의 카오스라고 말하는 리치(リッチ)와 싸우게 됩니다. 리치를 무찌르면 땅의 크리스탈의 빛을 되찾을 수 있습니다.

리치에게 마음껏 린치를 가해주자(사진은 FC판)

BOSS 리치

공략법은 뱀파이어와 동일합니다.

HP는 많지만 오히려 뱀파이어보다 쉽게 무너뜨릴 수 있습니다.

서방지역과 땅의 크리스탈 문제가 매듭지어진 지금 다음 목적지가 불투명해졌는데… 이상한 주문으로 지도를 보면 대륙 동쪽이 남아있는 것을 확인할 수 있습니다. 대륙 동쪽은 높은 산으로 막혀있으므로 배를 타고 남동쪽에서 내리도록 합니다(이후 이 배를 쓸 일은 없…). 상륙지에서 가까운 곳에 초승달 모양의 강이 있는데 그 가운데 크레센트레이크 마을이 위치하고 있습니다. 일단 장비품을 마련하고 마을 안을 둘러보면 샛길이 하나 있는데 거슬러 가보면 12명의 현자가 일행을 기다리고 있습니다(예언자 루칸도 여기에). 현자들은 카오스에 대한 이야기를 해주며 그루그 화산에서 불의 카오스가 눈을 떴다고 말합니다. 그러면서 카누(カヌ-)를 주는데 이제부터 힘들게 이것을 짊어지고 다녀야함…이 아니고, 그루그 화산까지 강을 타고 접근할 수 있게됩니다.

그루그 화산

이 동굴은 자본주의의 힘으로 밀고 나가는 것이 상책입니다(…). 규모가 굉장히 큰데다가 형태는 어느 정도의 미로로 형성되어 있어 꽤 많은 양의 회복아이템이 필요합니다(필자는 LV18에서 도전했는데 총 92개의 포션을 사용하였습니다). 그 외 특별한 주의점은 혼드데빌(ホ-ンドデビル)이라는 몬스터. 강력한 화이라(ファイラ)를 사용하기 때문에 방심하는 사이 전멸 당할 수도 있습니다. 역시 다수가 출현하면 도망치는 편이 현명합니다. 최하층에는 불의 크리스탈과 마리리스(マリリス)가 기다리고 있습니다.

BOSS 마리리스

잠을 방해받아 신경이 날카로워진 마리리스와의 승부. 역시 공략법은 다른 보스들과 마찬가지입니다. 마리리스는 강력한 화이라(ファイラ)와 높은 공격력으로 무장하고 있어 쉽지만은 않습니다(역시나 마법사 보호). 다크니스(ダクネス)나 홀드(ホ-ルド)도 가끔씩 사용해오므로 정확하게 대응하는 것이 중요합니다.

이제 다시 할 일이 없어진 일행. 12현자를 협박해도, 코넬리아 왕을 밟아도 진행은 되지않습니다. 남은 단서는 지금까지 마을들에서 들어왔던 부유석과 북의 대륙뿐. 정보를 찾아 나서봅시다. 현재로써 가장 가까운 일거리는 크레센트레이크 마을에서 한 남자가 말하는 부유석 이라는 물건. 10년 동안이나 좇고있다고 하는데… 이 근처 어디인 듯? 대륙 동쪽 어딘가 이지만 정보가 부족하니 서부와 동부를 잇는 지점에 위치한 엘프의 마을로 거슬러 가봅시다. 마침 카누를 타고 편하게 갈수 있게되었으니 참고! 엘프 마을에서는 그 부유석이 있는 지점을 '초승달 위 화산에 가까운 곳' 이라 지적하는데…화산의 근처라면 아무래도 그루그 화산으로 통하는 강줄기가 다른 곳으로도 이어지는 것을 뜻하는 게 아닐까? 크레센

트레이크 마을로 돌아가 준비를 하고 강줄기를 탑시다. 그루그 화산과는 다른 쪽으로 거슬러 올라가다 보면…새로운 동굴이다! 탐험을 시작합시다!

얼음의 동굴

여기가 보물상자 셋 앞의 구멍입니다

그루그 화산도 유사하게 약간의 대미지존이 있습니다(얼음부분). 특별히 어렵지 않은 구조로 되어있어 있지만, 부유석(ふゆうせき)에 접근하는 데에는 약간의 트릭이 있습니다. 바로 접근해서는 절대로 습득이 불가능하기 때문에 부유석을 얻기 위해서는 보물상자 3개가 일렬로 배치되어있는 방에서 부유석에 있는 층으로 낙하하는 방법을 택해야 합니다. 다른 특별한 점은 입구와 출구가 다르다는 정도?

북 대륙에서의 모험

부유석을 손에 넣었지만… 아무래도 이대로는 도움이 되지 않을 듯 합니다. 이름부터 뭔가 날아가는 데 쓰일 것 같은데 이 돌에 용기종기 매달려 다닐 수도 없고 말이지요. 부유석의 위치를 확실하게 지목했던 엘프 마을로 돌아가 보면 '초승달 아래의 사막'을 이야기하며 그곳에서 부유석을 사용하는 것이라고 하는데… 사막을 찾아가 부유석을 사용해보면… 에? 왠 배가 사막에서 떠오르네요! 누가 훔쳐가기 전에 냅다 올라타고 주인행세를 합시다(…).

이 배는 하늘을 날아다닐 수 있는데 계속 배라고 부르기 귀찮으니 이후 시리즈에서 부르듯이 '비공정'이라고 명명하고! 갈 수 없었던 북쪽 대륙으로 날아갑니다!

일단은 크리스탈의 빛에 대해서 정보가 필요하니 마을들을 찾아 내려보도록 하지요. 비공정이 내리기 가장 좋은 지형 요건을 한 마을은 산지에 둘러 쌓인 가이아의 마을입니다. 먼저 내려보지요. 가이아의 마을엔 샘이 하나 있는데 예전부터 요정이 살고 있다고 합니다. 하지만 샘에는 아무것도 없… 마을 사람들과 이야기 해보면 얼마 전부터 요정이 보이지 않는다고 하는데… 한 남자로부터 자신이 전에 요정을 캐러반으로 납치(?)해 갔다고 자랑스레 말하는군요. '찔러준다'라든지 '때려준다' 같은 명령어는 없으므로 마음속에 묻어두기만 하지요. 또 다른 사람은 야니쿠름(가이아 마을 남쪽)사막에 신기루의 탑(미라쥬의 탑)이 있다고 하는데 정말로 신기루일 뿐인지는 가봐야 알 것 같네요. 또 북동쪽 대륙은 매의 형상을 하고 있는데 그중 이 마을은 '매의 눈', 남동쪽에 위치한 마을은 '매의 날개'라고 부른다고 말하는데…슬슬 매의 날개를 들리도록 하죠.

확실히 매를 닮은 대륙(사진은 FC판)

매의 날개는 착륙 지점을 찾기가 힘든 데 찾고 나면 플레이어가 편해지는 걸 못마땅해하는 심술쟁이 스퀘어에게 찬사를 보내게됩니다(…). 마을에서 멀찍이 떨어진 착륙지점에서 슬슬 마을까지 걸어왔지만, 무슨 일인지 이 사람들과는 말이 통하지 않습니다. 지금 할 수 있는 거라곤 샛길을 따라 가면 나오는 마법상점뿐. 헛수고나 다음 없으니 이번엔 신기루를 확인하러 가보지요.

매의 날개. 착륙 지점은 여기! 비공정은 활주로가 필요 없다(사진은 FC판)

야니쿠름 사막은 여기서…잡설이지만 무장도 없다(사진은 FC판)

사막에 내려서 서쪽으로 움직이면 웬 탑이 하나 있는데 캐릭터로 밟아도(…) 들어가 지지 않습니다. 역시나 그냥 신기루인 듯. 학계에 신기루로 공식 발표를 하고싶지만 역시나 커맨드가 없… 슬슬 북 대륙에서 비공정을 어떻게 내려서 사용해야할지 감이 잡히니 다른 지역에도 내려보도록 하죠. 정보가 부족합니다.

북동과 북서대륙을 연결하는 바다에 엘프의 마을처럼 용들이 모여 사는 동굴이 있습니다. 여러 섬에 나뉘어 있지만 서대륙의 마을보다는 착륙하기 쉬우니 먼저 내려보지요. 각 동굴에 드래곤들은 용기에 대해서 꽤나 집착하는데 그들의 왕이 있는 동굴을 찾아가 보면 그 의문이 풀리게 됩니다. 바하무트는 용기와 힘이 있는 자들에게 칭호를 내려주는 역할을 맡고 있는 모양인데, 그는 용기의 증거를 가져오라고 합니다.

인간과 드래곤이 교류하며 살았다. …에메랄드 드래곤인가? 아를산이 보고싶다(두리번두리번) (사진은 FC판)

용기의 증거는 어디 있지요? 가르쳐 주지 않을 모양입니다. 무언가 다음 모험의 실마리가 잡힐 듯도 했는데… 다음 마을을 찾아 떠납시다.

드래곤들의 동굴 서쪽에 위치한 온라크 마을도 바로 착륙할 수 없습니다. 약간 떨어진 곳에 주차(?)시키고 걸어갑시다. 이 마을에선 200년 전 신전이 바다 밑으로 가라앉았다고 전해지는데 잠수함을 가지고 있는 여자는 신전 안에 인어들 이야기를 하며 그들을 돕기 위해 잠수함을 사용하고 싶지만 위험하기 때문에 안 된다고 합니다. 또 캐러반의 위치에 대해서도 들을 수 있는데… 또 우네의 동생인 듯 한 사람도 만날 수 있는데 루페인 사람들(매의 날개에 살고 있는 사람들)은 예전부터 천공인이 라고 불렀다던데… 우네가 말하기를 로제타의 돌(ロゼッタ石)이 있으면 그들과 이야기 할 수 있게 될지도 모른다고 전한다. 그밖에도 마을에서 놀고있는 드래곤에게 말을 걸면 용기의 증거를 동쪽 시련의 성에 있다고 말해줍니다. 증거를 찾으러 나서볼까요? 요정의 일은 뒤로 미뤄도 될 것 같은데….

시련의 성

지도상의 알파벳은 최단 루트를 표시합니다. 워프 존간의 연결은 A—B—C…의 식으로 되어 있습니다. 단 a는 최단 루트는 아닙니다만, 참고용으로 표시해 놓았습니다.

용기의 증거를 찾기 위해 시련의 성으로 진입! 2층부터는 몬스터가 출현하는데 화이라(ファイラ)를 사용하는 혼드데빌(ホーンドデビル)이 재등장하니 주의. 라크샤사(ラクシャーサ)라는 몬스터도 상대하기 까다로우며, 특히 등장하는 몬스터의 대부분이 마비·석화를 사용하니 주의합시다. 그 외에 미노타우르스좀비(ミノタウルスゾンビ)라는 몬스터에게는 도망치는 것이 불가능합니다. 3층은 구조가 간단하니 여유롭게 용사의 증표를 손에 넣도록 합시다(용사의 증표란 다름 아닌… 쥐꼬리(ねずみのシッポ)). 증표를 손에 넣었으면 바하무트에게 가봅시다. 바하무트에게로 돌아가면 바하무트가 쥐꼬리(…)를 보고 호들갑스레 칭호를 내려줍니다. 이것으로 전사는 기사로, 시프는 닌자로, 몽크는 수퍼몽크, 백마술사는 백마도사 등으로 클래스체인지 됩니다.

오오! 드디어 틀린 점이! FC판에는 이 오아시스가 없답니다

용기의 증거를 찾는 일이 끝났으니 이제는 요정을 구해내기 위해 캐러반으로 쳐들어갑시다. 온라크에서 캐러반의 위치를 듣기를 그곳은 온라크 서쪽 사막에서 조금 올라가면 볼 수 있는 작은 숲 주변 사막이라고 하는데, 설명하기 애매한…즉시 달려가 보지요.

캐러반에 도착하면 언더힐이라는 작자가 요정이 든 병(ようせいのビン)을 50000길에 팔려드는데 다른 방법이 없으니 돈을 낼 수밖에 없을 것 같습니다. 병을 샀으면 가이아로 돌아가 요정을 샘에다 놓

아줍시다. 요정은 감사의 뜻으로 공기가 끝없이 나오는 공기의 물(くうきのみず)을 줍니다. 이것이라면 바다에 가라앉은 신전을 탐사할 수 있지 않을까요? 온라크로 돌아가 봅시다. 잠수함을 가진 여자에게 공기의 물을 보여주면 이번에야말로 잠수함을 내어줍니다. 인어들을 돕기 위해! 가라앉은 신전을 탐사하기 위해! 우리들이 갑니다!

해저신전

잠수함을 막고있던 여자에게 공기의 물(くうきのみず)를 보여주면 해저신전으로 들어올 수 있게됩니다. 이번에도 상당히 큰 구조로 되어있는데 특별히 어려운 미로는 없습니다. 다만 몬스터 중 고스트(ゴースト)는 보기보다 공격력이 강하므로 방심하면 안됩니다.

신전 안에는 인어들이 있는 층이 있는데 이 곳에서는 적들이 출현하지 않으므로 안심하고 상자와 정보를 얻도록 합시다. 어딘가에서 리본(リボン)이라는 방어구를 얻을 수 있는데 마법 공격과 상태 이상에 대한 내성을 가지고 있는 최고의 방어구! 꼭 챙겨두어야 합니다(게임중 단 3개 밖에 구할 수 없습니다). 그 외에도 쓸모 있는 방어구나 무기가 나오므로 챙겨 가는 쪽이 좋습니다. 그 외 로제타의 돌(ロゼッタ石)이라는 아이템을 얻을 수 있는데 이후 진행을 위해 필요하므로 잊지 않도록 합시다. 여차저차 크리스탈이 있는 방에 도착했으면 만반의 준비를 마치고 물의 카오스를 무찌릅시다!

BOSS 크라켄

크라켄의 공격은 제대로 맞으면 250을 전후하는 엄청난 대미지가 나옵니다(이 정도면 흑마도사는 거의 살아남지 못... 하지만 빈도는 적으니 안심). 또 전체에 대해서 먹물(すみ)공격으로 암흑상태를 불러오기도 합니다. 효과가 있는 공격 마법은 썬더(サンダー)계열.

이제 크리스탈은 마지막 하나만을 남기고있고… 루페인 사람들과 이야기할 단서, 로제타의 돌을 얻었습니다. 일단은 로제타의 돌을 가지고 우네를 만나러 멜몬드의 마을로 가봅시다. 우네는 로제타의 돌을 보며 루페인 말을 알 수 있게 되었다며 기뻐하고 우리도 덤으로 말을 배울 수 있습니다.

이제 다시 매의 날개로 가봅시다. 이제 루페인 사람들과 이야기 할 수 있게되었으니 정보를 수집해 보도록 하지요. 이야기를 하다보면 놀라운 사실들을 알게 되는데 400년전 이 문명이 우주로까지 이어져 그곳에 그들의 성이 있다고 하는 것입니다. 그들은 로봇을 부리기도 했으며, 또한 지금까지 기억을 계승해 왔다는 이야기도 있습니다. 어찌 되었건 신기루의 탑은 그 우주의 성으로 가는 길목이라고 하는데… 의미가 있는 것이었군요? 챠임(チャイム)이라는 물건을 인수받게 되는데 이것으로 신기루의 탑에 들어갈 수 있게 되었습니다! 그 성에서 아주 강력한 적이 기다리고 우리를 기다리고 있는 것 같은데…

진짜 빛의 전사들은 박쥐가 되어 어딘가에 살아남아 있다고…(사진은 FC판)

부유성으로

챠임(チャイム)을 가지고 당당히 탑 안으로 들어가면 애매하게 만들어 놓은 원형 구조가 참 재미있습니다(시계반대방향으로 돌아 올라갑니다). 키메라(キメラ)라는 녀석이 등장하는데 예전 혼드데빌(ホーンドデビル)처럼 전체공격을 해오므로 주의. 참고로 서서히 전체마법을 사용해오는 적들이 늘어만 나므로 기억해 두었다가 단체로 등장하면 냅다 도망치는 것이 현명합니다. 2층에서 길이 끊기는데 로봇과 이야기 해보면 워프큐브(ワープキューブ)를 사용해서 부유성으로 올라갈 수 있다고 말합니다. 온라크 마을에서 로봇에 대해서 떠들어댔던 남자를 기억하십니까? 폭포 쪽에서 보았다는 로봇. 미라쥬의 탑에서 본 로봇들과 연관하면 분명 무언가 답이 있을지도 모릅니다. 온라크 마을 앞 강을 거슬러 폭포로 향합시다. 폭포로 들어가면 동굴이… 이 동굴은 길을 따라가다 보면 방이 하나 나올 뿐. 카오스의 신전만큼 간단한 구조로 되어있습니다. 방안엔 6개의 상자와 로봇이 있습니다. 여기서는 워프큐브(ワ-プ-キュ-ブ)를 챙기는 것 외에는 더 볼일이 없으니 나가도록 합시다. 워프큐브(ワ-プキュ-ブ)를 미라쥬의 탑에서 사용하면 부유성에 도착할 수 있습니다. 부유성은 모든 방에 들려볼 수 있도록 아주 편하고 친절한 구조로 되어있습니다. 일단은 2층에서 발견할 수 있는 리본(リボン)과 아다만타이트(アダマンタイト)는 반드시 챙겨야합니다. 3층에서 땅을 내려다 볼 수 있는데… 4개의 힘이 하나로 연결되는 지점에 카오스의 신전이 위치하고 있다고… 아무래도 결말의 장소가 보이는 것 같습니다. 컴퓨터가 있는 방에서는 티아맷트에 대해서 조사하고 있는데… 무엇일지. 4층은 루프형 미로로써 시작 지점에서 두 블록을 북쪽으로 이동해서 서쪽으로 직진하면 됩니다. 5층에는 외길로 되어지만 강력한 몬스터들이 등장하므로 방심은 금물입니다. 특히 적은 확률로 등장하는 데스머신(デスマシ-ン)은 굉장히 강력하므로 요주의! 복도가 끝나면 마지막 크리스탈을 사이에 두고 바람의 카오스 티아맷트와 자웅을 겨루게 됩니다.

티아맷트를 조사하고 있는 컴퓨터…(사진은 FC판)

전망창. 맨 앞엣 놈을 발로 차주는 것이 우정(▲)(사진은 FC판)

BOSS 티아맷트

대대로 번개를 바람의 계열로 두고있는 스퀘어답게 벼락(いなずま)을 떨어뜨립니다(전체공격입니다). 일단은 바썬더(バサンダ)로 벼락에 대한 내성을 만들고 야금야금 HP를 깎아 갑니다. 그 외에도 독가스(どくガス), 눈보라(ふぶき), 불꽃(ほのお), 크라우다(クラウダ)등을 사용해옵니다.

이제 크리스탈의 빛을 모두 받았습니다. 마지막으로 카오스를 무찌르기 위한 길에 나서야 되는데 그가 어디 있는지 아는 사람이 있을 턱이 없습니다. 밑져야 본전이니 12현자에게로 가봅시다. 12현자는 카오스는 4개의 힘이 모이는 곳, 바로 카오스의 신전에 대해 이야기하며 카오스는 그곳에 있다고 합니다. 하지만 현재의 카오스 신전이 아닌 2000년 전으로 거슬러 올라가야 한다고… 시간의 벽을 뚫고 2000년 전의 세계에서 그를 무찔러야 된다고 말합니다. 카오스 신전으로 가봅시다(그 전에 아다만타이트를 드워프 마을 대장간에 가져다주면 엑스칼리버를 얻을 수 있습니다).

카오스 신전 중심에 있는 흑수정을 크리스탈의 힘으로 부숴 버리면 2000년 전으로 타임슬립 할 수 있습니다. 흑수정의 앞에서 가볍게 A를.

2000년전 카오스의 신전

2000년전 세계를 구현하기 귀찮았던 나태한 스퀘어는 남쪽의 출구를 단단한 기둥으로 막아놓았고, 워프존도 효과 없게 만들어 버렸습니다. 하지만 텔레포는 통하는데 2000년 후의 카오스 신전 밖으로 통합니다. 텔레포로 던젼 밖으로 나갔다 오면서 플레이 할 것이라면 그리 중요하지 않을 수도 있지만, 한번에 클리어를 원하신다면 이 막강한 자코 몬스터들을 보며 저주를…. 무엇보다 중요한 것은 마법사들이 전멸하면 던젼을 탈출할 수 없다는 사실입니다. 길을 막고있는 석판은 코넬리아의 공주에게 받았던 류트(リュ-ト)를 사용하여 제거할 수 있습니다. 카오스에게 접근하는 길목에 리치, 마리리스, 크라켄, 티아맷트가 조금 강화(?)되어 차례대로 등장하지만 예전대로 밀고 들어가면 격파할 수 있습니다(그 중 리치는 8레벨 흑마술을 사용해오므로 주의. 특히 플레어나 데존은…). 지하 4층에 있는 최강의 무기 마사무네(マサムネ)를 챙겨서 아래층으로 내려갑시다. 지하 5층에서는 최후의 보스 카오스가 일행을 기다리고 있는데… 단단히 준비를 하고 그 앞에 서도록 합시다. 지금까지 싸워온 대로 견실하게 그의 힘을 빼앗으면 곧 싸움의 끝이 눈앞에….

BOSS 카오스

모든 언급을 회피하겠습니다. 최후의 보스만큼은 스스로의 힘으로 무찌르시길. 다만 카오스의 신전을 무사히 헤쳐온 수준이라면 이 녀석도 그리 힘들지 않을 것입니다.

전리품 내역서

(…거창한 제목을 붙였지만 아이템 표일 뿐입니다)

소모 아이템

이름	효과
포션(ポ-ション)	HP가 30포인트 회복된다.
해독제(どくけし)	독을 치유한다.
금바늘(きんのはり)	석화상태를 치유한다.
침낭(ねぶくろ)	HP를 소폭 회복한다. 세이브 할 수 있다.
텐트(テント)	HP를 침낭보다 더 많이 회복한다. 역시 세이브 할 수 있다.
커티지(コテ-ジ)	HP와 MP를 대폭으로 회복시킨다. 역시나 세이브 할 수 있다.

포션과 해독제는 가장 중요한 항목. 커티지나 텐트는 던젼 클리어 후 안전을 위해 한 두개쯤 가지고 있는 것이 좋다.

무기류

이름	명중률	공격력	구입가능장소/비고
〈나이프류〉			
나이프(ナイフ)	10	5	코넬리아 마을
대거(ダガ-)	10	7	엘프의 마을
미스릴나이프(ミスリルナイフ)	15	10	크레센트레이크마을
고양이의 발톱(ネコのツメ)	35	22	가이아 마을
〈지팡이류〉			
지팡이(つえ)	0	6	코넬리아 마을
치유의 지팡이(いやしのつえ)	0	6	사용하면 힐의 효과
힘의 지팡이(ちからのつえ)	0	12	
마술사의 지팡이(まじゅつのつえ)	10	12	사용하면 화이라의 효과
석장(しゃくじょう)	0	14	엘프의 마을, 멜몬드 마을
마도사의 지팡이(まどうしのつえ)	15	15	사용하면 콘퓨의 효과
〈해머류〉			
해머(ハンマ-)	0	9	코넬리아 마을, 프라보카 마을
미스릴해머(ミスリルハンマ)	5	12	크레센트레이크 마을
토르해머(ト-ルハンマ-)	15	18	사용하면 썬더라의 효과
〈눈차크류〉			
눈차크(ヌンチャク)	0	12	코넬리아 마을
철제눈차크(テツヌンチャク)	0	16	엘프의 마을
〈도끼류〉			
배틀액스(バトルアクス)	5	16	브라포카 마을
그레이트액스(グレ-トアクス)	5	22	
미스릴액스스(ミスリルアクス)	10	25	
라이트액스(ライトアクス)	15	28	사용하면 어디아의 효과
〈검류〉			
레이피어(レイピア)	5	9	코넬리아 마을
시미터(シミタ-)	10	10	프라보카 마을
세이버(サ-ベル)	5	13	엘프의 마을, 멜몬드 마을
브로드소드(ブロ-ドソ-ド)	10	15	브라보카 마을
폴션(フォ-ルチョン)	10	15	멜몬드 마을
룬블레이드(ル-ンブレ-ド)	15	18	마법을 쓰는 적에게 유효
웨어버스터(ウェアバスタ-)	15	18	짐승 계열에게 유효
윌름킬러(ウィルムキラ-)	15	19	드래곤 계열에게 유효
산호의 검(さんごのつるぎ)	15	19	물에 사는 적에게 유효
롱소드(ロングソ-ド)	10	20	멜몬드 마을
미스릴소드(ミスリルソ-ド)	15	23	엘프의 마을, 크레센트레이크 마을
레이즈세이버(レイズサ-ベル)	20	22	사용하면 크로우더의 효과
그레이트소드(グレ-トソ-ド)	20	21	거인 류에게 유효
샤프소드(シャ-プソ-ド)	25	24	
플레임소드(フレ-ムソ-ド)	20	26	불꽃의 힘이 담긴 검
아이스브랜드(アイスブランド)	25	29	얼음의 힘이 담긴 검
썬브랜드(サンブレ-ド)	30	32	언데드 류에게 유효
사스케의 칼(サスケのかたな)	35	33	
디펜더(ディフェンダ-)	35	30	사용하면 브링의 효과
엑스칼리버(エクスカリバ-)	35	45	
마사무네(マサムネ)	50	56	

초반을 제외하면 무기류는 구입의 의미가 희미해진다. 아마도 세이버나 롱소드 이상의 무기를 구입하게 되는 일은 없으리라 본다. 사용시 마법이 발동되는 녀석들은 가능하면 팔지 말고 남겨둘 것.

방어구류

이름	중량	방어력	구입가능장소/비고
〈갑옷류〉			
옷(ふく)	2	1	코넬리아 마을
가죽갑옷(かわよろい)	8	4	코넬리아 마을, 프라보카 마을
사슬휘장(くさりかたびら)	15	15	코넬리아 마을, 프라보카 마을
철판갑옷(てつよろい)	23	24	프라보카 마을
하얀색로브(しろのロ-ブ)	2	24	사용하면 인비아의 효과
검은색로브(くろのロ-ブ)	2	24	사용하면 브리자라의 효과
나이트의갑옷(ナイトのよろい)	33	34	멜몬드 마을
미스릴메일(ミスリルメイル)	8	18	크레센트레이크 마을
프레임메일(フレイムメイル)	10	34	냉기에 강하지만 불꽃에 약하다
아이스아머(アイスア-マ-)	10	34	화염에 강하지만 냉기에 약하다
다이아아머(ダイヤア-マ-)	10	42	벼락에 대해서 강하다.
드래곤메일(ドラゴンメイル)	10	42	플레어 이외의 마법대미지를 75%까지 방어
〈장갑류〉			
가죽장갑(かわてぶくろ)	1	1	프라보카 마을
전투장갑(せいどうのこて)	3	2	멜몬드 마을
동제팔지(どうのうでわ)	1	4	엘프의 마을
강철장갑(はがねのこて)	5	4	멜몬드 마을
미스릴장갑(ミスリルのこて)	3	6	크레센트레이크 마을
건틀렛(ガントレット)	3	6	사용하면 썬더라의 효과
거인의장갑(きょじんのこて)	3	6	사용하면 세이버의 효과
다이아장갑(ダイヤのこて)	3	8	
수호의반지(まもりのゆびわ)	1	8	가이아의 마을
아이스실드(アイスシ-ルド)	0	12	화염에 강하고 냉기에 약하다
은제팔지(ぎんのうでわ)	1	15	멜몬드 마을
루비팔지(ルビ-のうでわ)	1	24	가이아의 마을
다이아팔지(ダイヤのうでわ)	1	34	
〈방패류〉			
가죽방패(かわのたて)	0	2	프라보카의 마을
버클러(バックラ-)	0	2	
철제방패(てつのたて)	0	4	엘프의 마을
미스릴방패(ミスリルのたて)	0	8	크레센트레이크 마을
수호의망토(まもりのマント)	2	8	
불꽃의방패(ほのおのたて)	0	12	냉기에 강하고 화염에 약하다
다이아실드(ダイヤシ-ルド)	0	16	벼락에 대해서 강하다
이지스의방패(イ-ジスのたて)	0	16	
〈투구류〉			
리본(リボン)	1	1	이상증세와 플레어를 제외한 마법을 방어한다.
가죽모자(かわのぼうし)	1	1	엘프의 마을
투구(かぶと)	3	3	엘프의 마을
대형투구(おおかぶと)	5	5	멜몬드 마을
미스릴투구(ミスリルかぶと)	3	6	크레센트레이크 마을
치유의투구(いやしのかぶと)	3	6	사용하면 힐의 효과
다이아투구(ダイヤのかぶと)	3	8	

무기보다도 방어구가 중요. 방어구 하나 차이가 상당하므로 잊지 않도록 해야 한다. 건틀렛 같은 것은 들고 다니면서 사용하는 부가적인 용도로 더 많이 사용될 것이다(매우 유용).

마법 내역서

가격과 판매지

Lv	가격	판매처
1	100	코넬리아 마을
2	400	프라보카 마을
3	1500	엘프의 마을
4	4000	엘프의 마을
5	8000	멜몬드 마을
6	20000	크레센트레이크 마을
7	45000	오란크 마을, 가이아 마을
8	60000	가이아 마을, 루페인 사람들의 마을(매의 날개)

백마법

이름	대상	효과
〈Lu 1〉		
케알(ケアル)	아군1체	HP를 소량 회복한다.
디어(ディア)	적전체	언데드 몬스터에게 대미지
프로테스(プロテス)	아군1체	방어력을 8포인트 증가시킨다.
브링(ブリンク)	자신	회피율을 40% 증가시킨다.
〈Lu 2〉		
브라나(ブラナ)	아군1체	암흑상태를 치료
사이레스(サイレス)	적전체	적이 주문을 사용할 수 없게 만든다.
바썬더(バサンダ)	아군전체	벼락에 대해 대미지 반분
인비지(インビジ)	아군1체	회피율을 20% 증가시킨다.
〈Lu 3〉		
케알아(ケアルア)	아군1체	HP를 케알보다 많이 회복한다.
어디아(アディア)	적전체	언데드 몬스터에게 대미지
바파이(バファイ)	아군전체	화염에 대해 대미지 반분
힐(ヒ-ル)	아군전체	HP를 소량 회복한다.
〈Lu 4〉		
포이조나(ポイゾナ)	아군1체	제독효과
휘어(フィア-)	적전체	적이 도주하게 한다.
바콜드(バコルド)	아군전체	냉기에 대해 대미지 반분
보캘(ボキャル)	아군1체	침묵 상태를 치료한다.
〈Lu 5〉		
케알다(ケアルダ)	아군1체	HP를 케알아보다 많이 회복한다.
레이즈(レイズ)	아군1체	전투불능을 치료한다.
다디어(ダディア)	적전체	언데드 몬스터에게 대미지.
힐러(ヒ-ラ)	아군전체	힐보다 많은 HP를 회복
〈Lu 6〉		
스토나(ストナ)	아군1체	석화상태를 치료한다.
다텔레포(ダテレポ)	아군전체	던전에서 완전히 탈출한다.
프로테어(プロテア)	아군전체	방어력을 12포인트 증가시킨다.
인비어(インビア)	아군전체	회피율을 20% 증가시킨다.
〈Lu 7〉		
케알가(ケアルガ)	아군1체	HP를 완전히 회복한다.
가디어(ガディア)	적전체	언데드 몬스터에게 대미지
바매직(バマジク)	아군전체	즉사 마법으로 부터 보호
라힐러(ラヒ-ラ)	아군전체	힐러보다 많은 HP를 회복
〈Lu 8〉		
어레이즈(アレイズ)	아군1체	전투불능 상태를 치료하고 HP를 완전히 회복
홀리(ホ-リ-)	적전체	큰 대미지를 입힌다.
바올(バオル)	아군1체	벼락, 냉기, 화염, 즉사에 대해서 보호효과
데스벨(デスペル)	적1체	적의 내성효과를 무효화. 바올의 반대

케알계열은 당연 1순위. 2레벨은 특별히 구비할 필요는 없으며 4레벨은 포이조나 외에 용도로 사용하지 않게 된다. 6레벨의 홀리는 어레이즈의 효과에 못 미치기 때문에 사용이 꺼려지리라 생각한다. 힐 계열은 거의 사용되지 않는다.

흑마법

이름	대상	효과
〈Lu 1〉		
화이어(ファイア)	적1체	화염으로 적에게 대미지
슬립플(スリプル)	적전체	잠들게한다. 언데드에겐 무효
세이프(シェイプ)	적1체	눈을 멀게 만들어 아군의 명중율이 10%증가
썬더(サンダ-)	적1체	벼락으로 적에게 대미지
〈Lu 2〉		
브리저드(ブリザド)	적1체	냉기로 적에게 대미지
다크니스(ダクネス)	적전체	적의 눈을 멀게 하여 명중, 회피를 20% 감소시킨다.
스트라이(ストライ)	아군1체	공격력을 14포인트 증가시킨다.
슬로우(スロウ)	적전체	적의 히트수를 1회로 제한시킨다.
〈Lu 3〉		
파이라(ファイラ)	적전체	화염으로 적에게 상처를 입힌다.
홀드(ホ-ルド)	적1체	적을 마비시킨다.
썬더라(サンダラ)	적전체	벼락으로 적에게 상처를 입힌다.
세이라(シェイラ)	적전체	눈을 멀게 만들어 아군의 명중율이 10% 증가
〈Lu 4〉		
슬립플라(スリプラ)	적1체	슬립플에 강화. 적을 잠재운다.
헤이스트(ヘイスト)	아군1체	히트 수를 두 배로 증가시킨다.
콘퓨(コンフュ)	적전체	적을 혼란시켜 서로 싸우게 만든다
브리저라(ブリザラ)	적전체	냉기로 적에게 상처를 입힌다.
〈Lu 5〉		
화이가(ファイガ)	적전체	화염계 최강마법
크로우다(クラウダ)	적전체	적 전체에게 독공격. 소형의 적은 즉사
텔레포(テレポ)	아군전체	이전 층으로 워프한다.
라슬로우(ラスロウ)	적1체	슬로우와 동일 효과. 좀더 발동확률이 높다.
〈Lu 6〉		
썬가(サンガ-)	적전체	벼락계 최강마법
데스(デス)	적1체	즉사시킨다. 언데드에겐 무효
퀘이크(クエイク)	적전체	지진을 일으킨다. 즉사의 효과
스턴(スタン)	적1체	HP 300이하의 적을 마비시킨다.
〈Lu 7〉		
브리저가(ブリザガ)	적전체	냉기계 최강마법. 단 지형의 영향을 많이 받는다.
브레이크(ブレイク)	적1체	적을 석화시킨다.
세이버(セ-バ)	자신	자신의 명중율을 40%, 공격력을 15% 증가시킨다.
브라인(ブライン)	적1체	적의 명중율을 감소시킨다.
〈Lu 8〉		
플레어(フレア-)	적전체	최강의 마법. 내성을 무시하고 높은 대미지
스톱(ストップ)	적전체	움직임을 완전히 정지시킨다.
데존(デジョン)	적전체	다른 차원으로 날려버린다.
킬(キル)	적1체	적을 완전히 죽여 부활조차 불가하다.

대부분이 무익한 마법. 화이어, 브리저드, 썬더 계열만을 꾸준히 가져와도 무난할 정도다. 4레벨의 헤이스트와 2레벨의 스트라이는 매우 효과적이므로 꼭 익혀야할 것들. 세이버는 자신에 대한 효과만을 가지기 때문에 거의 쓸모 없다. 8레벨은 보스전 전용마법이라고 해도 좋을 정도이며 사용된다해도 플레어 이외의 것은 그다지 효과가 없다.

엑소더스 길티

지난달에 약속드린 대로 엑소더스 길티의 A/S 공략입니다. 엑소더스 길티는 1999년 2월호에 공략되었지만 미래편의 루트가 나가지 않아 몇몇 분들이 꾸준히 A/S를 신청해 오셨습니다. 지면이 많지 않은 관계로 불필요한 이벤트는 제외하고 엔딩까지의 최단 루트표를 간단한 설명과 함께 실었습니다.

프롤로그

과거편	
마사(マ·サ)의 집	
마사의 집	달의 반짝임(月の輝き) 입수
울 아크(ウル・ア·ク)의 문	아브람의 일기(アブラ·ムの日記)

현대편	
카스미(カスミ)의 방	핸드라이트(ハンドライト), 스루파운드(スル·ファウンド) 장비
외국인 묘지(外國人墓地)	
유적부근(遺跡付近)	
벼랑, 폭포	
끊어진 다리	
유적부근	
유적내부(遺跡内)	핸드라이트 사용

미래편	
지나 이 성(ジ·ナ=イ·城)	
네네(ネ·ネ)의 집	성에서부터 이동
네네(ネ·ネ)의 집	소리를 듣고 밖으로 나감, 네네로부터 갈색의 단검(褐色の短劍) 받음
네네(ネ·ネ)의 집	방 안쪽에서 갈색의 단검 사용

본편

과거편	
프렌 아크(プレン・ア·ク)	오른쪽 길로 가서 아쿠아(アクア)를 만남
프렌 아크의 중앙 건물	
프렌 아크	오른쪽 길로 가서 디(ディ·)와 대화
울 아크	여자와 대화
강	(브인 아크에서 오른쪽 길로)
플레임 턴(フレイム=タン)	불의 신전
플레임 턴	디와 대화
강	건너편에 있는 사람과 대화
울 아크	여자와 대화
프렌 아크	오른쪽 길에서 디와 대화
강	가시나무 항아리(かしの木のつぼ) 입수(두 번째 선택)
울 아크	남자와 대화
프렌 아크의 중앙 건물	아쿠아 만남
마사의 집 앞	
프렌 아크	아쿠아와 대화
불의 신전 플레임 턴	가시나무 항아리 사용, 가시나무 항아리(炎) 입수
아쿠아마린(アクアマリン)	(호수) 블루 다이아몬드(ブル·ダイアモンド) 입수
시 아크(シ·・ア·ク)	퀘이크(クェイク)와 대화
시 아크-성자의 묘지	돌을 가지고 세 번 성자의 묘지(聖者の墓地)로 이동, 노파 지지(ジジ)와 대화
시 아크	퀘이크와 대화
성자의 묘지	남자와 대화
시 아크	여자와 대화
모래의 성지(砂の聖地)	퀘이크와 대화
시 아크	퀘이크와 대화
성자의 묘지	퀘이크와 대화
프렌 아크	퀘이크와 대화, 태양의 불꽃(太陽の炎) 입수
울 지방(ウル地方)	울 지방-울 아크를 돌아다니며 트레디안(トレディアン)을 만나 문제를 풀고 횃불(たいまつ) 입수
※ 정답은 각각 윌(ウィル), 모래의 신관(砂の神官), 좋지 않은 말(良くないこと)	
성자의 묘지	달의 반짝임과 태양의 불꽃을 석판에 사용
묘지의 지하통로	횃불 사용
지지의 집	
헤비 퀘이크(ヘビ·クェイク)	(모래바람으로 막혀있던 곳을 통과하여) 모래의 신전, 거인의 해머(巨人のハンマ·), 요조의 메달리온(妖鳥のメダリオン) 입수
프렌 아크의 중앙 건물	요조의 메달리온 사용
마사의 집	
시 아크	해변가
모래의 신전 헤비 퀘이크	통과하여 후레아(フレア)와 전투
미로의 숲(迷いの森)	후레아를 들여다봤을 때 깨어날 때까지(보통 3번) 돌아다님
미로의 숲(迷いの森)	디에게서 빛의 방패(光の盾)를 받음
미로의 숲(迷いの森)	빛의 방패 사용(버튼은 위, 오른쪽, 왼쪽, 왼쪽을 누름)
메일 스트롬(イルストロ·ム)	바람의 신전
불의 신전 플레임 턴	
후레아의 방	샐러맨더의 반지(サラマンダ·のリング) 입수
바람의 신전 메일스트롬	
성자의 묘지	문의 열쇠(門の鍵), 천공의 애뮬릿(天空のマミュレット) 입수
지나 이의 신전(ジ·ナ=イ·神殿)	문의 열쇠 사용
지나 이의 신전	지나 이의 각 부분에 각 정령의 아이템 사용 (블루 다이아몬드, 샐러맨더 링, 거인의 햄머, 바람의 애뮬릿)

현대편	
유적 내부	스루 파운드 사용, 태양의 불꽃 입수
유적 내부	레이나(レイナ)와 대화
거주지(居住エリア)	레이나와 리히텔(リヒテル)의 이야기
벼랑	
외국인 묘지	석판 앞에서 아이(アイ)와 대화
카스미의 방	권총(サブンファイブ) 장비, 밖으로 나감
카스미의 방	핸드라이트 입수
외국인 묘지	레이나와 대화
유적 내부	벨마(ベルマ·)와 대화
벼랑	스루파운드 입수
비행장	코스나(コスナ·)와 대화
유적부근	리히텔과 대화
끊어진 다리	여자 관광객과 대화
외국인 묘지	아쿠아랑(アクアラング) 입수
석판	태양의 불꽃 사용, 부난(ブナン)으로부터 달의 반짝임 입수, 달의 반짝임 사용
마린 호수(マリ·ン湖)	
비행장	코스나와 대화
외국인 묘지의 지하통로	레이나와 동행
거주지 카스미의 방	워터슬라이더(ウォ·タ·グライダ·) 입수
마린 호수	워터슬라이더 사용(1) - 레이나
마린 호수	워터슬라이더 사용(2) - 아이
성 지나 이 교회(セント・ジ·ナ=イ·教會)	(자동진행) 나이트비전(ナイトビジョン), 티탄와이어(チタンワイヤ·) 입수
지나=이의 부근(ジ·ナ=イ·付近)	아이와 대화
바람의 사당(風のほこら)	아이와 대화
성 지나 이 교회 앞	남자와 대화
프레인 빌리지(プレイン・ヴィレッジ)	파괴된 메달리온(壊れたメダリオン), 문장의 예언(文章のことわり) 입수
※ 말을 놓는 장소는 흰색 왼쪽 위, 흑색 중앙	
벼랑	티탄와이어 사용, 올라감(이후 생략)
거주지	벨마와 와츠(ワッツ)의 싸움
외국인 묘지	부난과 대화
비행장	리히텔과 대화
유적부근	총성을 들음
외국인 묘지	아이와 대화, 부난 죽음 발견
유적내부	폭발, 윌(ウィル)이 눈뜸
외국인 묘지	알게리치(アルゲリ·チ)와 대화
거주지	레이나와 대화
프레인 빌리지	스카프 입수
지나 이의 부근	윌과 대화
프레인 빌리지	노파와 대화
바람의 사당	윌과 대화
거주지	레이나와 아이의 싸움
성 지나 이 교회	피투성이의 남자
프레인 빌리지	화염의 서(火炎の書) 입수
거주지 카스미의 방	나이트비젼 사용
프레인 빌리지의 왼쪽 집	
프레인 빌리지의 지하실	알게리치 구출
거주지	나이트비젼 사용(1)
거주지	나이트비젼 사용(2)
비행장	무기 입수
유적부근	
지나 이 부근	윌과 함께 워프

미래편	
대성당(大聖堂)-관문	이(イ·)가 가진 지도와 갈색의 단검(褐色の短劍) 교환
관문	병사와 대화
타운 길드(タウン・ギルド)	
티티(ティティ)의 연구소	
타운 길드의 검문소	병사와 대화
티티의 연구소	티티와 대화
관문	병사와 대화
타운 길드의 검문소	병사와 대화
티티의 연구소	티티와 대화
대성당 앞	탓타(タッタ)를 동료로
타운 길드	리리누(リリ·ヌ)에게서 도망침
타운 길드의 검문소	병사를 유혹
관문	리리누와 전투 후 통과
빌리지 길드(ヴィレッジ・ギルド)	탓타와 대화
지브랄 갱도(ジブラ·ル坑道)	높은 장소
지브랄 갱도	막힌 문
빌리지 길드-관문 사이의 성지(聖地)	이에게서 식량과 갈색의 단검을 바꿈(食料と短劍を… 선택)
지브랄 갱도	막힌 문에 갈색의 단검 사용
호뢰관(虎牢關)	병사와 대화
호수의 석비(湖水の石碑)	문제를 푼 정람의 서(征嵐の書) 사용, 천공의 애뮬릿 입수
※ 답은 공기(くうき) 또는 산소(さんそ)	
빌리지 길드	탓타와 대화
빌리지 길드	붉은 바다로 이동
탓타의 집	티티 또는 라 라이라(ラ·ライラ)를 동료로
빌리지 길드-관문 사이의 성지	이로부터 보라색의 단검(紫の短劍) 입수
타운 길드의 검문소	보라색의 단검 사용, 사자의 문장(獅子の紋章) 입수
빌리지 길드의 탓타의 집	탓타를 동료로
호뢰관 2층	동료를 만난 곳에서 보라색의 단검 사용
호뢰관 2층	끝 부분에서 사자의 문장 사용
호뢰관 밖	리리누에게 잡혀있는 탓타를 구함, 탓타로부터 호랑이의 문장(虎の紋章) 입수
호뢰관 1층	왼쪽 끝에서 호랑이의 문장 사용
성지 라 무(聖地ラ・ム·)	옛수도 자르(舊首都・ザ·ル)의 방어체제를 해체시킴
옛 수도 자르(舊首都ザ·ル)	스이(スイ)와 카스미 중 선택

스이 선택	
옛 수도 자르의 사해(死海)	소녀와 만남
옛 수도 자르	소녀와 만남
옛 수도 자르의 탑(塔)	사진의 서(砂塵の書) 입수
옛 수도 자르의 사해	라 라이라와 합류
옛 수도 자르의 탑	탓타와 소녀의 이벤트
미로의 숲(迷いの森)	들어갔다가 나온 후 미로의 숲 바로 앞에서 문제를 푼 사진의 서 사용, 거인의 해머 입수
※ 답은 산(やま) 또는 산맥(さんみゃく)	
옛 수도 자르의 사해	이이나(イイナ)에게 사로잡힘

레이루루	
타운 길드의 검문소	병사
지브랄 갱도의 높은 장소	계속 들락날락거리며 덜컥거리는 소리를 내어 병사를 이동시킴 (병사가 3번 나타나야 함. 끈기있게 계속할 것)
빌리지 길드-관문 사이의 성지	중간쯤 덜컥거리는 소리가 나는 곳에서 병사를 이동시킴 (병사가 2번 나타나야 함. 잘 나타나지 않으니 섯불리 포기하지 말 것)
호뢰관 앞	카스미로 캐릭터 체인지

카스미	
지브랄 갱도	들어가서 한 번 더 이동한 후 문제를 푼 화염의 서 사용, 샐러맨더의 반지 입수
※ 답은 마그마(まぐま) 또는 용암(ようがん)	
빌리지 길드	리리누와 대화
타운 길드의 검문소	병사와 대화(1)
타운 길드의 검문소	병사와 대화(2)
대성당	호랑이의 문장 입수
호뢰관 앞	이동하여 레이루루에게 호랑이의 문장을 전달, 스이로 캐릭터 체인지

레이루루	
호뢰관 1층	호랑이의 문장 사용
감시탑(監視塔)	카스미로 캐릭터 체인지

카스미	
감시탑	스이 일행을 구출
호수	리리누와 대화
성지 라 무	방어체제 조작 패널 앞으로 이동, 스이로 캐릭터 체인지

스이	
옛 수도 자르의 탑	미로의 숲 무력화
미로의 숲 통과	티티 부친의 유해 발견
우의 신전(ウ·の神殿)	칠흑의 단검(漆黑の短劍), 물소리의 서(水聲の書) 입수
성지 라 무	칠흑의 단검 사용, 자잔(ザザン)과 전투
대성당 앞	문제를 푼 물소리의 서를 사용, 블루 다이아몬드 입수
※ 답은 물고기(さかな, おさかな)	
대성당	카스미로 캐릭터 체인지

카스미	
대성당	이동 후 자동 진행, 엔딩

GAMELINE Original

라인의 오리지널이 이렇게 새로운 자리에 새로운 모습으로 둥지를 틀었습니다. 이곳에서 성실한 모습으로 자리를 잡고 대문과 같은 큰 나래를 휘저으며 날아오르고 싶군요. 여러분의 끊임없는 사랑을 부탁드립니다.

Original

라인 늬우스

외도 필자의 길

암상도 두렵지 않다
팀장도 두렵지 않다
편집장도 두렵지 않다
철회도 굶어죽는 건 아니다

라인세기 0004년 5개월 | 제 1호 1판 | 대표 전화 : 현재 가설자금 모금 중 | 정기 간행물 B급인가 | 심사무시

게임라인 데스크 세대 교체

정도를 지향하는 월간 게임잡지 게임라인에서는 신세기를 맞이한 대대적인 자체개편에 앞서 데스크를 대폭 교체할 것을 발표했다. 이에 관해 게임라인 필자 K씨는 '뭔가 떡고물이 없느냐'는 몰상식한 발언을 해 모두의 빈축을 사고있다고 한다.

새 술은 새 부대에

이번 인사 이동에서 가장 주목할 인물은 오규석 편집장(전 팀장. 28세. 애인 있음). 오 편집장이 게임라인에 입사한 것은 99년 8월 어느날. 입사한지 1년 4개월만에 잡부-기자-팀장을 거쳐 편집장의 자리에 오른 전무후무한 초고속 승진으로 인해 한 때 뇌물 수수의혹이 일기도 하였으나 지독하기로 유명한 TEAM.NAC 정보부의 조사에서도 깨끗함이 증명되어 더욱 신임을 받고 있다는 후문이다. 오규석 편집장은 K대 수의학과(獸醫學科, Veterinary Medicine)를 저렴한 성적으로 졸업하고 현재 S동대 예비군 소대장으로도 활동하고 있다. 성실함과 진지함이 지나쳐 가끔은 대책 없이 주위를 썰렁하게 하며, 순수함이 지나쳐 질투단장의 놀림감이 되고 있기도 하다. 앞으로의 비전을 묻는 기자에게 '쓸데없는 소리말고 원고나 쓰라'는 발언을 하여 파쇼로 발전할 가능성이 다분하다는 우려를 남기고 있다.

은근한 프레셔가 승부수

오 편집장의 급작스런 승진으로 인한 빈자리를 매울 사람은 최병렬 전 편집기자. 최 팀장은 95년 2월 부산 동아대학교 응용경제학과를 졸업한 후 요코하마 국립대학교 대학원 경제학부를 거쳐 게임라인에 입사했다. 현지 필진에 의하면 웃으면서 원고를 재촉하는 기술이 공포에 가까운 프레셔를 준다고. 특히 호탕한 웃음과 함께 터져 나오는 정신 커맨드 '목 쫄라뿐다~'와 필자와 함께 철야를 감수하며 외치는 정신 커맨드 '내 오늘 니 때문에 집에 몬간데이~'(대 NAC씨 전용 커맨드)는 박카스의 약 3배를 넘는 각성능력을 지니고 있다는 소문이다. 어째서 경영학도가 게임지 기자를 하고있는 지에 관한 질문에 대해서는 '니 원고 빨랑 안내나, 목 쫄라뿐다~.'라는 코멘트로 답변을 회피, 아직 많은 의문을 남기고 있다.

취재에 전혀 관심 없어하는 오 편집장

의미를 알 수 없는 승리 포즈를 취하는 최 팀장

밥을 달라!!

국민 은행 파업으로 편집부 급여 연체

12월 27일 현재, 이미 사흘전인 25일 나와있어야 할 월급을 받을 수 없어 많은 편집부원들이 추위와 굶주림에 시달리고 있다. 이처럼 급여가 연체된 것은 지난 99년 말 이후 처음. 한 편집 기자는 '돈이 없어 식사를 하지 못하고 있다. 춥고 배고프고 돈마저 없으니 완전히 거지나 다름없는 셈'이라며 업무를 포기한 상태. 이번 사태는 게임라인의 모기업 (주)생각나라의 거래은행인 국민은행의 파업에서 비롯됐다. 이번 사태에 대해 경리부 박 주임은, '급여를 지급하고 싶은 마음은 굴뚝같으나 예금을 찾을 수 없다'며 안타까운 마음을 표현하고 있다. 게임라인 편집부원들은 국민은행 망원점 앞으로 달려가 시위를 행할 것을 결의했으나 날씨가 추워서 관두기로 했다고 현지 통신은 전했다.

백색감옥

게임라인 편집부 기아사태 직면

지난 1월 9일에서 10일 까지, 양일간에 걸쳐 내린 20년만의 대설로 인해 라인 편집부가 아사 위기에 처했다. 눈으로 인해 인근 도로가 모두 얼어붙어 음식점들이 배달 서비스를 거부하였기 때문. 실제로 모 중국집의 경우는 아예 수화기를 내려놓고 주문을 거부하기도 하였다. 결국 필진들 스스로가 식량을 구하러 나가야 하는 사태에 직면하였으나 고질병인 '귀찮아'가 발병, 단 한사람도 자리를 뜨지 않아 모두가 굶는 어이없는 사태가 벌어졌다고. N모씨는 '춥고 배고프고 졸렸다. 무엇보다 너무나 귀찮아서 죽을 지경이었다'며 당시의 처참함을 묘사했으나, '왜 죽지 않고 살아있었는가'라는 질문에는 '대답하기도 귀찮다'라며 긴급회피를 시도했다고 현지 통신이 전해 왔다.

춥고 배고파 죽어가는 N씨

오편집장 정신치료 중

가실 줄 모르는 스타크 태풍

평소 스타크래프트를 즐겨하던 오편집장이 '뽕' 과 다로 병원에 입원하였다. 사건현장에 있었던 화랑(필명. 객원기자)의 증언에 의하면 오편집장이 마린 한 부대에 메딕 한 마리만 붙인 채 스팀 팩을 연속으로 세 번이나 사용하다 히드라 여덟 마리에 전멸당하자 갑자기 발작 증세를 일으켰다고 한다. 오편집장은 업무 시간에 개인적인 게임을 즐겼다는 죄목이 덧붙여져 숙직실에서 정신 교정 치료를 받고 있는 중. 담당의사 SAI에 의하면 오 편집장은 마린 경계근무 포즈를 취하거나 DC용 주변기기인 '넥서스'를 보고 발작을 일으키는 등 심각한 상태를 보이고 있다고 한다.

뽕맞은 마린들이 사투를 벌이고 있다

한편 질투단 수사부에서는 평소 저그를 즐겨 플레이하던 오편집장이 갑자기 테란으로 종족을 바꾼 것에 초점을 맞추고 수사력을 집중하고 있다. 고라파 질투단장은 '뽕의 대가'로 불리는 점장이 배후 세력일 가능성을 시사했다. 아직도 편집부에서 뿌리를 뽑지 못한 '마감 중 스타크래프트'는 1997년부터 뿔리자드 사가 만들어 온 실시간 전략 시뮬레이션. 현재 뿔리자드에서는 후속작을 개발 중이라고 한다.

The King Of Fighters

이오리스 주최KOF 2000 대회 개최

대회장의 분위기는 살벌 그 자체였다

지난 12월 23일, (주) 이오리스의 주최로 온 게임넷 프로리그 진출자를 가리기 위한 KOF 2000왕중왕 전이 벌어졌다. 장소는 지하철 4호선 회현(남대문시장)역 MESA 내부의 게임장. 게임라인에서는 비밀리에 취재를 행하던 어원씨(필명. 객원기자)와 NAC씨(필명. 편집부 기자)가 각각 대회에 출전. 어원씨는 3회전에 진출하는 쾌거를 이루어 내었으나, NAC씨는 대전표를 분실, 실격패를 당하는 황당한 실수를 저질렀다. 이에 NAC씨는 연신 'Oh-No-'와 'くそ~'를 외쳐 댔다고.

오편집장, 바퀴벌레와 한솥밥 먹어

지난 1월 6일, 고라파 질투단장은 오편집장의 목 깃에 우의 것으로 추정되는 머리카락이 붙어있는 것을 발견, 점심시간을 이용한 청문회를 개최했다. 오편집장이 '이것은 모함이다', '여성의 머리카락이라는 것은 전혀 사실무근이다' 며 극구 부인하자 이에 질투단장은 증거물의 정밀조사를 TEAM.NAC 범죄 생물학 연구소에 의뢰한 바, 문제의 머리카락이 인간의 털이 아니라 Cockroach라는 생물의 더듬이라는 것임이 밝혀졌다.

편집부 측에서 이에 대한 해명을 요구하자 오군은 '지난밤 먹다 남긴 피자를 아침에도 먹었는데, 한 조각을 다 먹고 나서야 바퀴벌레가 있는 것을 발견했다. 녀석을 생포하여 거창한 화형식을 거행하였는데, 아마도 그 잔해물이 붙은 것 같다' 고 밝혔다. 그러나 오편집장은 남은 피자의 행방에 대해서는 굳게 입을 다물고 있어 사태의 진상 파악이 어려운 상태. 얼마 후 오편집장이 사태를 무마하기 위해 편집부원들에게 빵을 제공하였으나, 그 빵에서 수상한 털 뭉치가 발견되어 아무도 이를 입에 대지 않았다는 후문이다.

용의자의 친척으로 추정되는 바순이(1개월 생)

힘내라!! 장재원!!

그 어떠한 상황에서도 원고를 펑크내지 않아 '불사신'이라고 불리던 장재원 필자가 고열을 동반한 알 수 없는 증상으로 병석에 누웠다. 괴질의 원인은 한 달도 거르지 않고 공략을 강행한데서 오는 스트레스와 육체적 피로일 것으로 추정된다. 소식을 가장 처음 접한 것은 VVVF씨. 장필자의 담당이던 VVVF씨는 이 소식과 함께 외조모 상을 당하여 하루 종일 패닉 상태에 빠져있었다고. 장 필자는 지난 1년 간 거의 매달 사흘 이상의 시간이 주어지지 않는 지극히 시간이 촉박한 공략 아니면 수 십 페이지를 넘는 대작 공략에 투입되어 자신의 몸을 혹사 시켜 왔다. 믿을 수 있는 소식통에 의하면, 현재 게임라인 필진은

'힘내라뇨~'

-그나마 멀쩡한 어원

'부럽다, 나도 아프고 싶어'

-세대를 교체하는 세라송

'…………(죽어있는 듯)'

-마왕 왕국에서 죽어 가는 고라파덕

'어서 돌아와라 PS2하나 비워 놨다'

-PSCARROT 점장

'다음달에 또 공략 하나 해야지 낫긴 뭘 나아'

-지옥에서 쫓겨난 가토

'어부아부 바바 우에우에우배후'

-죽어 가는 NAC

라며 장재원 필자의 쾌유를 빌고 있다고 한다.

현실도피엔 알콜을

가토, 마감의 벽앞에서 술 마시고 폭주하다

지난 1월 11일 새벽, 지옥에서 쫓겨난 가토(이하 가토)가 편집기자들이 야식을 먹는 틈을 타 술을 마시고 원고를 작성하여 큰 물의를 빚었다. 가토가 마신 술의 양은 맥주 반 캔. 일반 성인에게는 거의 영향이 없으나 며칠 밤을 격파한 필자들에게는 치명적인 양이다. 가토는 이번 사태에 대해 '콜라와는 다르다, 콜라와는!!' 이라는 코멘트로 일관하고 있다.

취재에 지극히 비협조적인 가토씨

최팀장은 '이 같은 필자들의 음주 사태는 마감에 임박한 필자들이 너무나 손쉽게 주류를 구할 수 있기 때문에 발생한다' 라고 지적하며 각 업체에 '너무 오래 씻지 않아 두발과 안면이 불결하며 눈이 부어있거나 충혈 되어있는 이들에게는 술을 팔지 말아 줄 것을 당부한다' 는 코멘트를 남기며 '특히 수염이 많이 나있는 이들, 그 중에서도 며칠이 지나도록 의복이 바뀌지 않는 이들을 주의 할 것' 을 강조했다. 믿을 만한 소식통에 의하면, 가토가 작성한 원고는 크게 문제 될 것이 없었으나 보통 원고의 세 배의 오자가 발견되어 담당 N모씨가 크게 고생했다고 한다.-

문제의 맥주 캔

알 림

편집장 책상 위에 있는 레미 피규어(출연작 투하트)의 가슴에 달려있던 리본을 훔쳐간 변태 자식은 어서 자수하도록 하여 주시길 바랍니다. 현재 레미는 정신착란을 일으킨 편집장의 변덕으로 꽁지머리를 가슴에 달고 '아이 원 츄' 포즈를 취하고 있어 시각적 피해가 상당합니다. 냉큼 가져 와 주신다면 죽이지는 않을 테니 제발 가져와 주세요. 만일 자수하지 않은 상태에서 범인임이 밝혀지시는 분께는 저희 편집부 산하 '질투단'이 장례식은 물론 주민등록 말소 절차까지 밟아드리겠습니다.

우리 레미의 리본을 찾아 주세요

프라모델(외전)

게임관련 피규어 탐방 Vol. 1

지금 위 사진을 보시는 분들은 대략 짐작을 하시겠지만, 오늘은 미소녀 그것도 게임에 나오는 미소녀다. 물론 범위는 한도 끝도 없겠지만…. 일단 이번에는 이런 게 있다! 하는 식으로 처음이니 간단한 소개 정도에 그치려고 한다. 찬조 출연은 핸드메이드 메이의 메이앙이다(과연 저 USB포트는 어디로 연결되는 것일까…). 자 당신도 각성하라! 그리고 군침을 흘리는 것이다!

글 : WIND

필자가 어린 시절…

왜 이런 이야기를 단락까지 나누어가며 장황하게 설명해야 하는 지는 나도 알 수 없지만 여자 애들이 가지고 노는 인형들(바비라든가 미미라든가) 이 정말인지 이해가 안 가던 시절이 있었다. 그러나 여기서 세월의 위대함은 나타나는 법. 필자가 모델이라는 것에 본격적으로 심취해 갈수록, 게임이나 만화를 더더욱 파고들수록, 이 피규어라는 상품은 본인의 구매욕을 상승시키기에 충분했으니…. 게다가 요즘 바비인형들은 속옷도 완전히 재현을…(헉 지금 무슨 말을!).

바비인형이지만 여자 아이들에게 판매하는 것과는 내부구조(…)가 다른 코스튬 메이드 판이다(대한민국의 건장한 남자들은 알아서 생각하자!)

우리가 주역이다!

세상에 피규어라는 장르를 알리고 보급시킨 일등공신은 바로 세일러문이다. 물론 그 전에도 피규어는 있었으나 정말 대중들에게 어필한 작품은 세일러문이라고 본다. 일단 필자가 가장 좋아하는 세일러 새턴의 모습만을 개재하도록 한다(세가사탄 해라!).

솔직히 이야기하자면 가장 좋아하는 것이 아니라 유일하게 좋아하는 것이다. 호타루우우우우우우(아…MOV의 호타루가 아니다. 쿠온노 키즈나의 호타루는 더더욱 아…조금 닮았나?)

애니의 붐이 지난지 오래건만 아직도 세일러문 피규어의 추종자는 그 수가 상상을 초월하고 있으며(건전계만 따져도 은근히 많다. 하물며 18금계는…) 그 뒤를 카드캡터 사쿠라나 그 외 미소녀물의 피규어들이 바짝 추적하고 있다. 그리고 지금까지 매년 몇 개씩이라도 꾸준히 발매되는 장수 상품이기도 하다. 솔직히 도저히 이해는 안가지만…

오자마죠 도레미 MBC에서 TV방영을 했던 적이 있다

여러모로 세일러문은 피규어라는 상품에 있어서 어느 정도의 전환의 계기를 제공한 것임에는 틀림없다. 그리고 지금은 다음사진과 같은 아이들이 활약하는 세상이 되었다. 이것이 세일러문의 힘인 것이다.

아키하바라 전뇌조의 히바리. 이것은 카×캡터 사×라가 만들어낸 로리붐과의 편승으로 인한 결과물이라 보여진다

세일러 문이 TV방영을 하면서 피규어가 많이 보급이 되었듯이 에반게리온도 인기를 타면서 피규어들이 쏟아져 나왔다. 단 이 경우 전달매체가 상당히 불완전한 음성적인 시장이었음에도 불구하고 인기가 의외로 좋았다는 게 신기할 뿐이다. 세일러문 피규어보다 에바피규어가 더 널리 알려져 있는 것은 아마도 만화의 선풍적인 인기에 편승한 때문이었는지도 모른다.

아스카다. 역시 뉴 라인사의 제품(저 균형 잡힌 몸매 뛰어난 프로포션 게다가 애니의 특징을 완벽히 살린 보기 드문 키트로…물론 국내에 정식 수입 된 적은 없다 (…책방 가라)

이러한 에바피규어의 인기몰이는 레이, 아스카, 미사토, 마야 등등, 심지어는 신지에 카오루까지 몇몇 수입상과 외국서적 판매상 같은 프라모델과는 전혀 관계도 없을 것 같은 곳에서도 피규어를 단지 돈 때문에 수입하면서 그리고, 모 제작사에서처럼 카피판매를 하기도 하면서 이루어진 것이 아닌가 한다(우리나라에서 만든 대부분의 피규어는 일본에서 고가로 발매된 것을 다시 주조해서 염가로 파는 것으로, 그 질은 원판에 비해 떨어지는 것이 보통이다).

미사토짱. 당연히 국내에 정식으로 수입 된 적은 없다. 제작사는 뉴라인

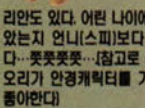
피규어라면 미소녀다!!

피규어의 종류에는 그 수가 엄청나게 많다. 물론 아리따운 미소녀 피규어도 있지만 그로테스크하고 엽기적인 것들도 상당수 존재하고 있다. 오늘은 그런 그로테스크하고 엽기적인 아이들에 대한 소개는 미루도록 하고 일단은 독자여러분의 아름다운 소녀들을 소개하도록 하겠다(아름다운 것만 보고 살아도 짧기만 한 인생이다). 게임에 있어서 미소녀라고 한다면…떠오르는 수많은 미소녀 게임들. 카논, 북으로, 피아, 에베루즈, 매지컬 안티크 등 대부분이 PC게임이라는 것과 대부분 XX해서 YY한 (게임라인은 한국 간행물 윤리위원의 도서잡지 윤리강령 및 그 실천요강을 준수합니다)…말이 잠시 샜는데, 그 종류를 사진을 통해 알아보자.

화이트 앨범에 유키양. 필자가 개인적으로 가장 가지고 싶어하는 금단의 아이템.가격은 상상을 초월할 정도로 비싸다. 개인적으로 리나양이 더 좋기는 하지만 리나양의 사진은 분실된 관계로…(담당 : 멋이!!)

코믹파티의 미즈키…4년 전만 해도 저런 복잡한 헤어스타일을 재현하는 건 진정한 불가능이었다.

북으로의 타나 라핀스키양. 개인적으로 코토네짱이 더 맘에 들기는 하지만…대세에 따른 것.

리프사의 매지컬 안티크의 스피짱이다. 1단계 버전이다. 필자와 담당을 로리콘이라고 해도 반박의 여지가 없다(말을 스윽 흘리며…). 요즈음의 피규어는 과거의 것들과는 달리 2D에서의 장점을 아주 잘 살리고 있다

리안도 있다. 어린 나이에 고생이 많았는지 언니(스피)보다 늙어 보인다…쯧쯧쯧쯧…(참고로 라인의 미운오리가 안경캐릭터를 거의 병적으로 좋아한다)

정말인지 너무나도 유명해 버린 도키메키 메모리얼의 후지사키 시오리양 수영복이다. 원래는 세라복이었지만. 라인은 독자여러분의 기대를 저버리지 않는다!

멸치다 멸치~! 수많은 괴담(?)의 주인공인 멸치양…대체 저 괴물의 어디가 이쁘다고 모 잡지 미소녀 순위를 1년 이상이나 1위를 점유하는지….(필자는 심장에게라는 게임을 해 본적이 없다)

역시 실어버린 북으로의 코토네짱이다. 이상하게도 피규어는 타나가 더 맘에 들어 버린다는…상당히 모호한 문제가 아닐 수 없다(이것이 왕다리의 진실인 것이냐!)

일단은 미소녀 게임이라는 장르의 미소녀 중 눈에 보이는 것만 긁어도 이 정도다. 아마도 다음 달 경에 미소녀게임 제작사를 하나하나 뜯어서 그 제작사별로의 키트를 다루어야 한다는 작업의 중요성을 절감하며, 다음은 대전격투에 나타나는 미소녀인지 아줌마인지는 잘 구분이 안 가지만…암튼 알아보도록 하자.

유명무쌍한 龍사님의 유명무쌍한 마이 시라누이. 마이를 싫어하는 사람들을 팬으로 되돌리게 할 정도의 하이 퀄리티

그 유명한 행복 찍기(…)의 주인공이신 소울시리즈의 소피티아양…(난 아무 것도 모른다고 외치는 듯한 저 표정. 분명 다른 사람들은 청순하다고 여길지도 모르지만…필자는 속지 않는다!!)

저스티스의 히나타…. 표정이 예술이다. 이 시리즈 키트들 중에 가장 잘 나왔다고 감히 단언한다(솔직히 다른 애들은 영…아니게 만들어졌다). 여담인데 이 게임에 등장하는 히데오는 필자의 고3때 은사님과 동일한 외모의 소유자(아는 사람은 알리라)…

대전 격투는 이만 접자. 대전격투도 종류와 버전이 아주 많아서 KOF 피규어 같은 건 다 실으려면 책 한 권은 족히 나온다. 그러니 이 다음에는 게임에 나오는 캐릭터를 보자. 그리고 자신이 원하는 게임이 있으면 지금 당장 라인에 엽서에 보내는 것이 좋다! 그것이 다음 달 소재부족의 기획회의에서 방황하는 필자를 구제하는 길이다!

TOF의 아체…빗자루를 타고 있는 모습이다. 물론 이 외에도 다양한 바리에이션이 존재하며 이는 그들 중 하나

이 번에 공략이 나가는 천사의 프레젠트에 나오는 쿨넷. 처음 이 게임이 나왔을 당시 필자는 이 게임을 사서 친형에게 강제로 플레이하게 했다는 전설이 있다(필자는 이상하게 본인은 직접 하기보단 남에게 시키며 구경을 즐기는 타입이다)

시대의 흐름이란…

이 시대는 바야흐로 로리를 원하는 시대이다. 한때는 세계3대 로리라는 것이 생길 정도였으나. 지금은 ×나 소나 로리로리를 점철하는 현실. 이제는 3대 로리고 뭐고 뽑을 수도 없는 지경 이다. 그 흐름을 예시한 것은 나데시코의 루리. 결정적인 역할을 한 것은 로리계의 별 로리계의 슈퍼스타 키노모토 사쿠라인 것이다. 물론 거슬러 올라가면 그 원조는 밍키로부터 사작한 마술소녀 들이겠지만....여기 그 흐름을 만드는데 가장 지대한 공헌을 한 대죄인(?) 중에서 죄가 많은 3명을 공개하는 바다. 본지의 석이형은 로리들을 죄인취급하는 것은 말이 안된다고 울부짖고 있지만. 모든 것은 필자의 마음대로 인 것이다. 여담으로 이번에 새로 나오는 클램프의 신작의 디자인은 이 사쿠라 수준의 로리도를 수배는 넘어버린 것이었다(클램프 재미 들었군)

호시노 루리…고토 케이지님의 디자인이다. 제작사는 고토 부키야…. 하우, 저렇게 화려하다. 분명히 원작에서는 거의 무표정에 레이틱한 캐릭터였으나 나중에 미디어를 전개해 나가면서 자신의 개성을 만들어낸 특이한 케이스이다

그 전설의 카드캡터 사쿠라. 아마 이 놈의 죄(?) 또한 만만치 않을 것이라 본다

밍키 모모. 사진의 질이 상당히 나쁘지만 그래도 미소녀라는 역사를 열어간 장본인을 뺄 수는 없지 않겠는가

이번에 글을 쓸 때 정말인지 고민 많이 했다. 사쿠라대전의 아이리스, 리스티스의 리스티스, 디지 캐럿의 캐릭터들-정말 엄청나게 고민했고 그 결과 일단 이번엔 시작이라는 차원에서 이렇게 무작정 실어본 것이다. 만일 자신이 원하는 게임이 있다면 엽서를 보내라! 그리고 필자를 구원하는 것이다! 저기서 뭘 시킬지 고민하는 악마 같은 고라파덕 담당에게 엽서를 보내는 것이다! 오죽이나 절실하면 똑같은 소리를 또 하겠는가!

마치며…

필자는 1월에 열리는 국내의 프라모델 행사들을 갔다올 예정이다(여기 실릴지는 알 수 없지만…). 아카데미 콘테스트에서는 올해 최초로 건담 부문이 신설되었다. 그리고 아셈 하비 모델 콘테스트도 대부분이 건담 부문이 될 전망이라 필자로서는 기대가 크다.

물론 피규어 특집은 다음달에도 계속 될 것이다. 좀더 폭 넓고 깨는 것들을 소개하기 위해. 오늘도 바람은 불어 간다….

이 강아지를 아는가?! 일명 미소녀에 식상한 필자의 일격이다~! 우라~!

Original

청춘 여행기

청춘기행 3rd window

JR PASS의 위력을 빌어 아침 일찍 신 오사카 역에서 출발해서 다음날 아침 7시에 삿포로에 떨어지는 대 장정의 시작 (신칸센2번, 특급열차1번, 야간열차 1번 이렇게 타고 다녀도 추가요금이 없었다)

오사카에서 삿포로까지 가는 동안 사용한 열차의 지정석권들

북으로(北へ-) 하코다테(函館)편

오사카-동경역

아침 일찍 신오사카(新大坂)역에서 동경행 신칸센을 탄다. 전날 미리 좌석을 예약 해 놓았기 때문에 출근시간대임에도 불구하고 다행이 신칸센에 앉아서 갈 수 있었다.

주위를 둘러보니 아침 일찍 오사카에서 동경으로 출근하는 일본의 중년 샐러리맨들이 손에 도시락을 하나씩 달랑 들고서 점잖게 신문을 펼쳐보고 있다. 필자도 아침 도시락 겸해서 편의점에서 구입한 1리터 짜리 커피우유(일본에서 몇 안되게 맘에 들었던 것이 바로 커피우유가 값이 비교적 저렴했다는 것이다) 하나를 조심스레 창가에 얹어 놓고서, 한숨 잠을 청한 지 얼마 되지 않아 열차는 동경역에 도착했다.

동경역-모리오카

동경역에서 토후쿠(東北) 신칸센으로 갈아타고서 또 3시간 정도 달려가니 일본의 대학단지인 츠쿠바(筑波)가 있는 센다이(**여기엔 에미룽이 살고 있지룽**)를 지나 토후쿠 신칸센 종착역인 모리오카(盛岡)에 도착했다. 여기서부터는 신칸센이 다니지 않아서 일반 열차를 갈아타야 하기 때문에, 열차를 기다리는 약 2시간 동안 시내 구경을 하기로 마음먹고 역 밖으로 나왔다. 역 앞에는 학교에서 땡땡이 친 여고생들이 벤치에 앉아서 근처 패스트푸드점에서 사온 햄버거들을 까먹고 있었고 그것에 고무 받은 배고픈 여행객인 필자는 가방을 뒤져서 인스턴트 밥(이건 데우지 않아도 먹을 만 하다)과 고추참치 캔 하나를 꺼내서 우적우적 아침 겸 점심을 해결했다.

실제로 모리오카 시내는 별로 볼거리는 없지만 시간이 남아돌아 시내를 구경하다가 재미있는 해프닝도 많이 생기리라 굳게 믿고 있는 필자는 카메라와 가방을 메고서 이 도시의 전망대 역할을 하는 이와테 공원으로 향했다.

공원으로 가는 길은 마침 동네의 마츠리 기간이어서 마츠리용 각종 놀이 기구들(금붕어 잡기나 빙수, 북 치는 무대 등)을 구경 할 수 있었다. 그래 보았자 길 양쪽에 늘어서 있는 조잡한 점포 정도였지만.

모리오카에서 시간 날 때 들를만한 곳 이와테(岩手) 공원

일전에 모리오카성(盛岡城)이 있던 곳이었는데 메이지유신 때 봉건 귀족들의 본거지인 성을 허물고서 공원으로 바꾸었다고 한다. 성의 망루 역할을 하며 일본 성의 대표적인 모습을 보여주던 천수각이 있던 자리에는 이상한 석재 구조물이 하나 서 있는데, 알고 보니 그 위에 원래는 멋진 장군의 동상이 서 있었으나 2차 대전 때 공출되어졌다 한다.아마도 녹여져서 총알이 되어 누군가를 상처 입혔거나 어느 땅속에 박혀있으려니 생각하니 왠지 그 동상이 처량해 보인다. 또한 이곳은 어지간한 일문과 학생이라면 다 알고 있을 일본의 대표적인 하이쿠 시인인 이시카와 다쿠보쿠가 소학교(우리나라의 초등학교에 해당)시절 수업을 땡땡이 치고 자주 이곳에서 쉬곤(?) 했다고 하며 그가 앉아서 시내를 내려다보던 장소에는 그의 시구가 적혀있는 기념비도 서 있었다.

오른쪽 구석에 있는 바로 그것!

출세한 자의 땡땡이는 아름다운 에피소드??

뭔가 이벤트를 기대하며 발길을 옮기던 필자가 일본을 여행했던 시기는 공교롭게도 각종 학교의 여름방학이 끝나고 개강 혹은 개학을 할 시기였기 때문에 그리고, 이런 북쪽 도시까지 열차로 오는 대담한 여행객은 그다지 없기 때문에 다른 여행객이나 마을의 처녀들과의 로맨스는 당연하게도…없었다.

모리오카-하코다테

모리오카에서 하코다테행 특급열차에 타고서 하코다테로 행하는 도중 열차는 아오모리(青森)역에 잠시 정차했다. 아오모리라고 하면 다에코가 살고 있는 곳이며 아오리 사과의 원산지로도 유명하다. 이러한 생각을 하며 열차가 떠나기를 기다리고 있는데 갑자기 열차에 탄 사람들이 너도나도 벌떡 일어나더니 열차 좌석을 뒤로 돌리기 시작한다. 즉 우리가 온 방향의 반대 방향으로 좌석을 돌린 것이다. 어찌된 영문인지 몰라서 뒤에 앉은 노부부에게 왜 열차 좌석을 돌리느냐고 물어보았더니 이제부터 열차의 진행방향이 거꾸로 되기 때문이란다.

다에코-이 언니가 살고 있는 아오모리는 삿포로에서 오는 길에 들른다

신칸센이 다니지 않는 홋카이도 구간에서는 최고급 축에 끼는 특급열차

아오모리에서 홋카이도의 관문격인 하코다테까지 가는 길 중간에는 바다가 버티고 있으며 열차는 바다 밑을 통과하는 길이 약 58킬로미터의 세이칸 터널을 시속 80킬로미터로 통과해 간다. 이 긴 거리를 통과하는 해저터널을 뚫은 것도 신기한데 행여라 열차를 타고 가는 사람들이 터널 안에서 심심해 할까봐 터널 안에 모니터를 배열해 놓고서 시속 80킬로미터로 달리는 열차 안에서 여러 가지 광고 등을 볼 수 있게 해놓은 것이 더 신기하다. 더더욱 신기한 것은 이 구간 사이를 도라에몽 특별열차가 운행하고 있었다는 것!!

도라에몽 열차

기한 한정 운행인 이 열차는 외부전체를 도라에몽으로 꾸며 놓은 것 뿐 만이 아니라 안에도 도라에몽 만화 등으로 꾸며 놓았다. 이 열차는 진정한 도라에몽 특별열차로서 역의 정차역 안내방송도 도라에몽의 목소리로 나오며, 더 압권인 것은 도라에몽이 역에서 배웅을 해 준다는 것이다.

도라에몽 열차 포스터

도라에몽 열차 내부

세이칸 터널 안에는 보통 열차는 정차하지 않는 임시역이 2군데 있는데 도라에몽 특별열차는 이 임시역에 정차하는데, 임시역 안은 도라에몽의 등신대 디오라마로 꾸며져 있다(필자는 삿포로에서 하코다테로 돌아올 때 우연히 이 열차를 탔다).

약 7개의 크고 작은 터널을 빠져나오니 드디어 홋카이도다. 열차 옆으로 바다가 펼쳐지고' 추운 지역에서 많이 볼 수 있다는 침엽수림이 가끔씩 스쳐지나간다.

아이누 족

이 언니들도 아이누족 출신!!

아이누 족은 홋카이도의 원주민으로서 몸에 털이 많이 나 있다고 한다. 그래서 제2차 세계대전당시에는 일본인에 비해서 많은 차별대우를 받았다고 하는데, 그전엔 막부시대에 몰락해서 홋카이도로 도망쳐온(당시엔 홋카이도는 일본인이 살지 않았고 미개발지였다고 한다) 사무라이들과도 생존권을 걸고 많은 투쟁을 벌였다고 한다. 현재는 아이누 민속촌이라는 곳에 모여 살고 있다.

하코다테(函館)

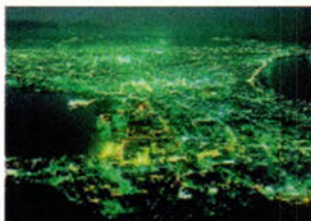
하코다테역에 도착하니 시간은 저녁 6시다. 밖에 나서니 시원한 바람이 분다. 역 앞에 있는 건물에 붙은 온도계를 보니 약 24도다. 오늘 오전까지만 해도 섭씨 36도를 오르내리는 오사카에 있던 필자에게 있어서 이건 극락이었다!!

만화-동경대학 이야기

만화책 동경대학 이야기를 잘 본 사람들은 알겠지만 그 주인공들이 살고 있던 곳이 바로 하코다테 이다. 인구밀도가 낮아서 그런지 대체로 차분하고 조용한 모습의 거리가 가히 일본의 알프스라고 할만하다. 마치 유럽의 마을에 와 있는듯한 착각을 불러일으키게 하니 말이다.

하코다테의 거리모습

역 앞에 굴러다니는 전동차를 타고 100만 불 짜리 야경을 보러 하코다테산을 올라가는 로프웨이 정류소로 향한다. 일본의 전차는 한국의 버스처럼 타면서 요금을 내는 것이 아니고 무슨 표 같은 것을 한 장 뽑는다. 그것이 탄 역이 어디인지 확인해 주는 표로서 나중에 전차에서 내릴 때 앞자리에 있는 운전수 아저씨에게 주면 알아서 요금이 정산되고 그 돈을 내고 전차에서 내리면 된다. 돈 거스르고 잔돈 찾느라고 꾸물대면 뒤에서 뭔가가 날아오겠지만 일본 사람들은 천성이 느긋한 건 아닐 텐 데도 어리버리한 외국인 관광객의 굼뜬 행동을 그냥 잘 봐주는 듯 싶다. 필자는 처음 이 전차를 탔을 때 운전수 아저씨에게 잔돈이 없어서 천엔 짜리 지폐를 주었고 그 아저씨는 요금통 같은 곳에서 잔돈을 거슬러 주어서 생각 없이 요금 통에서 나온 돈을 가지고 전차에서 내렸는데, 전차가 떠나지 않고 아저씨는 나를 계속 바라만 보고 있었다. 이상해서 손에 쥔 돈을 잘 세어보니 요금이 거슬러 나온 것이 아니라 잔돈이 바뀌어서 나온 것이다. 즉 내가 그 돈에서 다시 요금을 정산해 주어야 하는 것!!!

전차에 타고 보니 막상 어떻게 해야 로프웨이 정류소로 가는지 하나도 모르겠다. 그래서 옆에 앉은키가 큰 일본인인 듯이 보이는 사람에게 영어로 '로프웨이까지 가려면 어디서 내려야 합니까?' 라고 물었더니 이 아저씨의 대답은 의외였다. '저는 한국인입니다' 라고 일본말로 하는 것이다. 의외의 같은 종족 파티원을 얻은 청춘소년은 다음 턴부터 이 아저씨와 같이 행동을 하게 된다.

백만 불 짜리라는 하코다테 야경-움푹 들어간 검은 곳은 바다 때문에 그렇다. 참고로 이 전망대 뒤편의 주차장은 10달러의 야경이라고 한다

하코다테의 밤거리를 구경하자니 웬만한 불거리는 다 이 전망대 근처에 몰려있다. 필자가 즐겨듣던 일본 인터넷 라디오 방송국인 FM IRUKA(돌고래)의 사옥도 로프웨이 정거장 바로 밑에 있었다.

하코다테-삿포로

삿포로 행 밤 열차를 타기 위해 다시 하코다테 역으로 돌아가며 24시간 술 편의점(이런 곳이 존재한다 일본이란 나라는)에서 원두커피랑 소주 안주 할 것을 몇 가지 사 가지고 역으로 간다. 역 안으로 들어가니 밤 열차를 타고 삿포로로 가는 나와 같은 여행객들이 100미터 선수 같은 자세로 개찰구 앞에 기다리고 있다. 삿포로행 밤 열차의 지정석권을 가지고 있지 않아서 자리를 차지하기 위해서 저렇게 기다리고 있는 것이리라 생각했는데 필자의 예감은 적중, 개찰구가 열리자마자 배낭을 짊어진 남녀노소가 열심히 달려서 열차 안으로 들어간다. 필자는 JR 패스의 또 다른 비기인 '무료로 지정석권을 만들 수 있다(일반 지정석은 운임 외에 지정석 값 500엔 정도가 들어간다)' 는 기술을 남발, 여행 구간의 거의 모든 열차의 지정석 표를 손에 넣었기 때문에 당연한 듯이(그것도 창가자리를 달라고 하면 자리가 나는 곳을 찾아서 준다) 짐을 등에 메고 여유 있게 터덜터덜 열차 안에 들어가서 내 자리에 짐을 내려놓고 주변의 사람들을 보니 가관이다.

대학생들로 보이는 남학생들 4명이 좌석 한 줄을 전세 낸 듯이 익숙한 솜씨인 듯 배낭에서 철사 옷걸이를 꺼내어서 열차 짐받이에 걸고 양말을 말리고 수건을 말리고, 윗도리 훌러덩 벗어가며 잠옷으로 갈아입고…뭐하는 녀석들인지 궁금해서 물어보니 대학생들인데 청춘 18 티켓으로 전국을 여행중 이라고 한다. 역시 젊음이란 대단한 것이구나 라고 감탄을 해 본다. 자리를 잡았고 짐도 자리에 놓아서 도난 당할 염려도 없기에 열차 출발시간 전까지 이 열차의 구조를 구경해 본다. 지정석 칸은 좌석이 상당히 편한 **DREAM** 시트다. 이건 뒤로 젖히면 거의 비행기 좌석처럼 뒤로 넘어가고 좌석도 푹신푹신해서 잠도 잘 온다. 그리고 예약석이 아닌 것은 은하철도 999에 나오는 식의 의자 각도가 직각인 좌석이다. 또 재미있는 것은 카페트 칸이라는 것이 있는데 이곳은 열차 바닥에 카핏이 깔려있고 좌석이 없는 즉 여관 방바닥 같은 칸이다. 안에는 이불도 있고 신발장도 있어서 군대 내무반 같다는 생각도 든다. 이 카페트 열차는 '데굴데굴(のびのび)' 열차 라는 별명을 가지고 있으며 지정석과 가격이 같기 때문에 제일 먼저 좌석이 매진된다고 한다. 이렇게 열차 안을 기웃거리고 있는데 아까 로프웨이에서 헤어졌던 아저씨랑 다시 만났다. 이 아저씨도 열차를 타고 삿포로로 들어간다고 한다. 이왕 만났으니 옆자리에 있는 일본인에게 자리를 바꾸어달라고 양해를 구하고 같이 앉아서 소주를 마시며 이런 저런 여행의 이야기 등등을 하며 잠을 청했다.

원래는 항구 창고로 사용되던 곳이나 현재는 창고 자체가 술집으로 개조되어 있다. 시내 관광용 자전거를 대여해 주는 곳도 이곳에 있다

실제로 하코다테에서 삿포로까지는 그렇게 멀리 떨어져 있지 않다. 열차로 열심히 달리면 4시간 거리인데도 야간열차로 가면 8시간 가까이 걸리는 이유는 일단 열차 주변에 있는 집들의 사람들의 잠을 깨우지 않도록 열차 자체가 서행하고 또 열차 시간을 맞추기 위해 정차한 역에서 꽤 오랫동안 서 있기 때문이다.

차회예고

라면과 맥주의 도시 삿포로편

게임과 일본 지역간의 연계를 모색하려는 취지에서 시작되었으나 현재 아무도 알고 싶지 않아하는 필자의 여행기로 바뀌어진 이 칼럼!!! 독자들의 평가는?! 이 칼럼은 살아 남을 수 있을 것인가? 독자들의 의견 및 건의 사항을 받습니다. 의견 및 여행에 관한 기타 의문사항이나 질문은 limyuno@hanmail.net 으로…

캐릭터 & 성우

CC사쿠라의 토모요

~이와오 준코(岩男潤子)~

찍자 찍어 비디오를 찍어, 왜 찍냐고? 귀여운 사쿠라양의 몸짓을 열심히 연구하기 위해서지…. 왜 연구 하냐고? 어머~그런걸 왜 물어보고 그래요 쑥스럽게…. 과장이 조금 심했지만 드림캐스트로 발매된 '토모요의 비디오 대작전(상세사항은 공략을 참조!)'의 토모요와의 인터뷰(?)였다. 카드캡터 사쿠라의 돈 많고 할 일 없는(유한마담… 아니 유한소녀?) 비디오 애호가 토모요의 연기를 담당한 성우가 바로 이번에 소개할 이와오 준코다. 또한 뒷이야기(비하인드 스토리)가 많은 사람인 만큼 그 뒷이야기에 중점을 두어 소개하고자 한다.

다이도우지 토모요(大道寺知世)

백치미를 연기하는 성우들은 지금까지도 많이 있어왔지만 이와오 준코의 목소리는 백치미에 음모를 숨기고 있는 듯한 뛰어난 감정 컨트롤이 돋보인다. 지인(36세, 삿포로 거주)에 따르면 토모요가 인기 있는 원인 중에 '뭔가 알 수 없는 음흉한 면이 있어서'가 있는 것은 그러한 캐릭터의 특성을 잘 나타내고 있음을 부정할 수 없는 것이다. 뿐만 아니라 토모요는 일반적인 상식으로는 언뜻 이해하기가 힘든 사상(?)의 소유자이기도 하다. 작품 중에서 제법 비중 있는 캐릭터이고 사쿠라의 어머니의 사촌의 딸(그러니까 육촌?)…이라는 설정까지 있기는 하지만, 솔직히 말해서 사쿠라를 열심히 쫓아다니면서 도촬(?)하는 것 외에는 하는 게 없다. 합창부 소속이라 노래를 잘한다는 설정이 있으나 필자의 생각으로는 이는 처음부터 노래 잘하는 성우의 캐스팅을 염두에 둔 것은 아닐까 싶고, 또 변태작가집단(?) CLAMP의 자기 투영인지 ××××(뭐…여자동성애자라고만 설명해 두자)적인 면모를 유감 없이 발휘하여-좋은 사례로 '내가 말하는 좋아한다는 말은 사쿠라가 말하는 좋아한다는 말과 의미가 달라' 식의 멋진 발언도 한다. 실제로 수많은 동인지에서는 저런 이앙으응하고 무흐흐한 캐릭터로 많이 등장한다.

이와오 준코

본명	山本潤子(야마모토 준코)
생년월일	1970년 2월 18일생
혈액형	AB형
신장	153cm
체중	40kg
소속	스타보드
취미	컴퓨터, 요리, 피아노
특기	노래
데뷔	1983년 영화배우로 데뷔, 85년 아이돌 데뷔, 94년 성우 데뷔
팬클럽	GOO

일본의 병약소녀를 대표하는 캐릭터 To Heart의 쿠루스카와 세리카 역의 성우 '이와오 준코'. 세리카의 목소리의 특징을 가장 잘 표현한 말은 '안 들린다'라는 우스개소리가 있을 정도로 목소리작은 캐릭터의 연기에 능하다. 세리카선배의 열성적인 팬인 후배(26세, 대치동 거주)의 말을 빌리자면 '세리카 선배는 X라 안 들리는데, 그게 내용이 있다니까. 얼마나 재밌는데!' 라고 전한다. 뭐 결코 부정할 생각은 없다. 이와오 준코가 인기를 얻을 수 있는 계기가 된 것은 누가 뭐라 해도 '메탈아이돌 키' 때문이었다. 메탈아이돌 키에서 그 '안 들리는 목소리'가 처음 빛을 발했고 데뷔초기부터 라이브공연에 상당한 중심을 두고 있어 새로운 타이틀 발매와 함께 끊임 없이 이어지는 콘서트로 팬들이 그녀를 잊을 시간이 없도록 하는데 많은 노력을 기울였다. 최근에도 '베타맨'에서 '사쿠라' 역으로 그 금방 숨넘어갈 것 같은 안들리는 목소리가 건재함을 확인시켜 주었다. 랑그릿사 4, 5의 셀파닐 역도 그녀의 색다른 연기를 보여주기도 하지만 TO HEART에서 쿠루스가와 자매를 연기한 것은 다양한 역을 소화해 낼 수 있는 뛰어난 연기력이 갖췄다는 것을 말해주는 한 예일 것이다. 그 박력의 아야카와 안 들리는 세리카의 역을 동시에 소화해 낸 것은 역시 역량.

그녀의 출세작이 된 CC사쿠라의 토모요

하지만 그녀 본인의 이미지를 가장 잘 표현한 것은 역시 신세기 에반게리온의 반장인 호라키 히카리의 연기. 에반게리온은 어딘가 세 바퀴 반쯤 꼬여 있는 듯한 세계관을 가진 애니메이션이었다. 그런 세계관 때문에 캐릭터들의 개성도 지나칠 정도로 강했다. 개성이 강한 캐릭터들로만 가득하던 와중에 호라키 히카리는 유일한 보통소녀였다. 평범하지 않은 세계의 보통소녀 연기는 매우 힘든 일이다. 같은 반의 토우지에게 비밀스러운 연정을 품고 있지만 겉으로는 화만 내고 어떤 때는 손수 만든 도시락을 전해주기도 하는 등 변덕스럽지만 상냥한 소녀다. 상처 입은 아스카를 감싸주는 장면에서도 상냥함을 느낄 수 있다. 히카리가 등장하는 장면들은 에반게리온에서 잠깐동안 마음의 안식을 제공하는 순간이다. 한참동안 긴장되고 보는 사람마저 지쳐 있을 때 마음을 안정시켜주는 캐릭터와 천사의 목소리. 그래서 이와오 준코 본인과 히카리를 합일해 생각하는 사람도 많이 있다.

그러나 필자는 이와오 준코의 연기보다는 노래를 더 좋아한다. 아직도 '리플레인 러브'의 오프닝 곡이었던 'Anything Gone'을 처음 들었을 때의 감동과 그 게임을 한번 클리어 한 다음에 다시 그 노래를 들었을 때의 감동을 잊을 수 없다. 약간은 들떠 있는 듯 하면서도 깊은 감성을 자극하는 호소력 있는 그녀의 보컬은 Anything Gone 같은 애절한 가사를 담고 있는 노래에 가장 잘 어울린다.

약간 의외였지만 역시 호연인 그란디아 2의 티오

주요 출연작	배역
메탈아이돌 키	巳眞兎季子(키이)
카드캡터 사쿠라	다이도우지 토모요
가라오케전사 마이크지로	우미
신세기 에반게리온	호라키 히카리
데빌맨 레이디	후도우 쥰(데빌맨 레이디)
TO HEART	쿠루스가와 세리카 / 쿠르스가와 아야카
베티맨	사쿠라
마법쓰고싶어(魔法使いTai!)	아이카와 아카네
X	코토리
그란디아 2	티오
은하아가씨전설 유나	루이
노엘	사노쿠라 에미
버처 파이터 2	파이 첸
미츠메테 나이트	레즈리 로비카나
멜티렌서	사쿠야 란사이와
유구환상곡 시리즈	크레어 코레인
랑그릿사 4, 5	셀파닐

그녀의 뒷 사정(?)

눈물 겨운 과거가 있었다

이와오 준코에게는 사실 일반인들에게는 잘 알려지지 않은 비하인드 스토리가 존재한다. 98년 정도였던가? 일본 피플지와의 인터뷰에서 그녀는 자신의 눈물겨운 과거를 모두 밝혔다. 물론 이전에도 어느 정도는 알려져 있었던 부분들도 있었지만, 그 인터뷰에서 보여진 이와오 준코의 모습은 지금까지 목소리와 노래들로만 들어오던 이와오 준코의 이미지와는 많이 다른 것이었다. 그녀는 중학교 시절 반에서 따돌림 받는 아이였다. 그런 일상생활에서 벗어나고 싶고 달아나고 싶은 마음만이 가득할 때 동경에서 개최하는 영화배우 오디션 소식을 듣게 된다. 영화 '더 오디션'에 출연할 주연배우를 모집한다는 광고였다. 만류하는 부모님을 뿌리치고 오디션에 응모해 당당히 합격한 이와오 준코는 모든 것을 정리하고 동경으로 상경한 이후에야 자신이 사기 당했다는 것을 알았다고 한다. 그 시절에는 그런 식으로 아이돌 예정자들을 일단 끌어 모아 값싸게 키워서 데뷔시키는 기획사가 비일비재했다. 이와오 준코도 그런 기획사의 그물에 걸렸던 것이고 이미 계약서를 썼기 때문에 발뺌할 수도 없이 아이돌 양성 교육을 받아야만 했다. 이와오 준코의 나이 13살 때의 일이다. 1985년 15살 때 소속 기획사의 간판 아이돌 그룹이었던 '세인트 포'의 멤버 한 명이 탈퇴하게 되자 그 공백을 메우기 위해 이와오 준코는 '이와오 준'이라는 예명으로 새로운 멤버로 가담한다. 이와오 준코는 이때를 자신의 인생 중 가장 힘들었던 시기라고 회상한다. 옷 한가지 음식 한가지도 자기 마음대로 고를 수 없고 언제나 죄수처럼 감시 받아야만 했으며 하루종일 하는 레슨으로 온몸은 만신창이였다고 한다. 하지만 이와오 준코가 멤버로 있던 85~87년의 세인트 포는 일부의 매니아 층에게는 큰 인기를 얻었다. 심지어는 인기 만화가 '시마모토 카즈히코'의 출세작 '불꽃의 전교생'에는 '센투 포(戰鬪4)'라는 4인조 여성 악역이 등장한다. 얼른 봐도 알겠지만 당연히 세인트 포를 패러디한 4인조다. 그렇다고는 해도 이와오 준코라는 이름은 전혀 알려지지 않았으며 그녀 자신은 하루 하루의 생계가 어려울 정도의 상황에 처하게 된다.

이거 언제 사진인지 알면 이미 당신은 열성 팬…

눈물의 시절을 넘어

세인트 포가 해체되고 소속사와의 계약이 완전히 끝난 이와오 준코는 당장 갈 곳이 없었다. 무엇보다 20세가 다 되는 나이였지만 그녀의 최종학력은 '중학교 중퇴'였다. 더군다나 저축한 돈도 없었고 지금에 와서 부모님에게 돌아갈 수도 없었다. 새벽에는 아르바이트 오전에는 회사 오후에는 레슨 저녁에는 학교를 다니며 어떻게든 꿈을 포기하지 않으려 노력했다. 할 수 있는 아르바이트는 거의 대부분 닥치는 대로 했고 버는 돈의 대부분을 레슨비와 학비로 사용해 생활은 빈곤하기 짝이 없었다. 학교도 계속 다니지 못해 자주 휴학을 했지만 학교만은 어떻게든 졸업해야 한다는 생각에 1990년에 와서야 그녀는 야간고등학교를 졸업할 수 있었다.

1993년 말, 그녀는 결단을 내리기로 한다. 상경한지 10년이나 지났지만 아직도 제대로 가수가 되지도 못했고 빚은 쌓여만 가고 방세는 밀려 당장에 쫓겨날 판이었다. 그럴 때 마지막 지푸라기라도 잡자는 심정으로 NHK위성에서 방영할 예정이었던 만화영화 '몬타나 존스'의 여주인공 성우 오디션에 응모한다.

하지만 오디션의 결과는 발표되지 않고 해를 넘겨 94년이 되어버렸다. 모든 것을 포기한 그녀는 이제 고향으로 되돌아가기로 마음먹고 짐을 정리하기 전에 13년 간이나 담을 쌓아왔던 부모님을 만나기 위해 고향으로 돌아간다. 대기만성이라고 하던가? 고향에서 돌아온 그녀는 뒤늦게 자신이 오디션에 합격했음을 알게 된다. 처음으로 자신의 실력이 타인에게 제대로 평가받는 순간이었던 것이다.

결국은 이런 복잡한 사연을 거쳐서 성우로 데뷔하게 되었고, NHK 위성의 교육프로에서도 사회를 맡게 되면서 실력을 인정받는다. 이미 10년이나 매일 레슨을 하면서 갈고 닦았던 노래실력과 피아노실력, 연기력들이 빛을 발하기 시작했다. 이어서 메탈아이돌 Key의 여주인공인 '미마 토키코' 역을 맡아 무표정하면서도 귀여운 그녀의 트레이드마크가 되어버린 연기를 보여줘 폭발적인 인기를 얻는다. 또 메탈아이돌 Key가 계기가 되어 작곡가 야마모토 하루키치와 결혼하게 된다. 야마모토 하루키치가 1960년 생인 것을 생각하면 10년이나 차이나는 커플…^^;

카드캡터 사쿠라의 토모요역으로 지금은 초대형 급의 성우가 되었지만 상당히 어두운 과거를 가졌다는 것은 그리 알려져 있지 않다. 극장용 만화영화 'Perpect Blue'의 주인공 '키리고시 미마'는 마치 성우인 이와오 준코의 과거를 투영한 듯한 캐릭터이다. 만약 성우가 되지 못했다면 그녀도 영화 속의 편집증 환자 루미처럼 되어버렸을지도 모르는 일 아닌가…. 그래도 지금은 처음의 꿈이었던 노래하는 사람이 되었으니, 끝이 좋으면 모든 것이 다 좋은 것?^^;

가장 포기하고 싶었던 시절…

가장 포기하고 싶었던 시절을 그녀는 이렇게 이야기한다. 안정된 수입을 얻기 위해 18살부터 2년간 OL이 되었다. 서류를 타이핑하는 오퍼레이터의 일이었다. 나는 원래 기계를 좋아했다. '키보드를 마주 대하면 즐겁다'라고나 할까. 월요일부터 금요일까지 OL. 토요일은 백화점 옥상에서 어린이 이벤트의 노래하는 누나 아르바이트를 했다. '조금이라도 마이크를 잡는 일을 하고 싶었다. 결국 마음가짐의 차이일 것이다. 나는 그 일들을 아르바이트라고는 생각하지 않았다'. 20살이 되었을 때 뮤지컬 오디션에 합격했다. 같은 때 NHK 교육 방송의 초등학교 6학년 과학방송을 담당했다. 하지만 그때만해도 정기적인 일은 없었다… '도쿄로 올라온지 10년째 이번에도 안된다면 모든 것을 포기하자. 모든걸 잊고 제 2의 인생을 걸어가자' 꿈은 언젠가 이루어져. 그래 '반드시 믿고 있으면 언젠가는…' 가수가 되어 큐슈에서 혼자 도쿄로 왔을 때는 13살이었다. 보장된 미래는 없었다. 하지만 '포기할 수 없었다'. '언젠가 내가 아니면 누구도 할 수 없는 노래를 부르는 가수가 되자'라고 몇 번이고 마음속으로 되새겼다. 다시 한번, 그리고 지금부터…

Miracle Girls

언제나처럼 변함 없이 미라클 걸즈에 대문을 장식하기 위해 때 빼고 광내는 도중에 갑자기 아버님 되시는 1호점 점장님께서 '나도 얼굴 좀 내밀어보자' 라는 말씀을 하시더군요. 뭐 점장은 점장이시니 그의 출현을 막을 수 없던 터라 이번 달은 1호점 점장님이 대신 인사드립니다. 혹시 이 모습이 저의 진짜 모습이라고 생각하실 분은 없겠지요?

담당 : 점장

또 하나의 강자

NEC 인터채널

과거 PSLINE에서 KID에 대해 다룬 바가 있었는데 이 KID와 상당히 비슷한 노선을 걷고 있는 회사가 다름 아닌 지금 소개할 NEC InterChannel(이하 NEC)이다. NEC하면 가장 먼저 생각나는 게임은 많은 유저들을 울린(여러 가지 의미로) 센티멘털 그래피티(이하 센티)가 있을 텐데 우리는 이 게임이외의 다른 NEC의 게임은 기억하지 못하고 있는 것이 아닌지? 하지만 사실 센티는 캐릭터 디자이너인 카이 토모히사(甲斐智久)의 거품이 너무나 컸기에 인기작이 될 수 있었던 것이라 생각한다. 잠시 말이 딴 곳으로 빠졌는데 KID가 최근 이식에 대한 작업이 소홀한 대신 유명 일러스트레이터를 기용한 오리지널 작품에 몰두하고 있는 지금 NEC가 F&C와 친분을 유지하며 F&C의 게임을 전문적으로 이식할 기미를 보이고 있다. 피아1은 KID에서 이식했지만 피아2를 NEC에서 가져온 것을 보면 최근 NEC가 F&C게임의 메인부분을 장악한 것이 아닐까 생각이 드는데 이 상태로 나간다면 피아캐럿3는 높은 확률로 NEC에서 발매될 듯 하다(KID사의 입장에서는 좀 씁쓸할 테지만). 이러한 NEC가 최근 Kanon이후로 재미를 보았는지 이식사업에 불을 붙이고 있으며 오리지널 작품도 역시 꾸준하게 내놓고 있다. 그중 주목할만한 게임들에 대해 간단히 소개하도록 하겠다.

1. CANVAS

전달에 점장을 완전히 침몰시킨 F&C의 CANVAS가 NEC에 의해 DC로 4월 5일 발매예정에 있다. 발매된지 얼마 되지 않은 이 게임이 벌써 DC로 이식된다는 이 소식에 처음에는 상당히 놀랐지만 이것이 NEC와 F&C의 친분관계에서 나온 결과라면 이후의 F&C게임들은 역시 NEC에서? 아차 DC판에는 캐릭터가 1명 추가된다는 반가운(?) 소식도 함께 들어와 있다.

그래픽 하나는 정말 여태까지의 미소녀 게임들을 기죽일 만하다

2. 센티멘털 그래피티

위에서 잠시 얘기했던 새턴 역사에 남을 미소녀 게임 센티가 PS로 3월에 이식될 예정이다(물론 2가 아니고 1이다). 그래픽 자체는 SS판과 동일하지만(이것이 좀 실망인데…) 비주얼화면을 좀 더 깨끗하게 다듬고 시스템도 개선시킬 예정이라고 한다. 그런데 이거 지금 와서 해보고 싶어하는 사람이 있을까….

센티1. 칭찬도 많았고 욕도 많았지…

3. 센티멘털 그래피티 -약속-

이것은 센티의 시나리오 작가 오오쿠라 라이타(大倉らいた)가 썼던 소설인 '센티멘털 그래피티 -약속-'이 디지털 노블화 되어 PS로 발매되는 것이며 발매일은 센티1과 같다. 특히 이번 '센티 -약속-'은 고화질의 배경 그래픽과 음성도 들어갈 예정이라니 원작의 팬이라면 기대해 볼 만 할지도?

소설에서는 그녀들의 이야기가 어떻게 그려질까

4. 피아캐럿 2.5

NEC가 피아캐럿 시리즈를 완벽하게 밀어붙이는 증거의 하나로 생각하는 것이 이번 2.5의 이식결정이다. 이것은 SS판 피아2와 GB판 피아2.2를 DC로 이식하는 것으로서 GD2장이 될 예정이다. 모든 그래픽은 DC의 기능에 맞춘 화려한 그래픽이 될 것이며(특히 피아2.2의 화

담당의 필명이 왜 점장이겠는가? 이 게임은 나오면 담당이 직접 공략이다앗(사진은 DC판 오리지널 비주얼화면)

면은 완전히 새롭게 태어나게 되는 것이다) 오리지널 비주얼신도 추가된다. GB판 2.2는 제복이 2가지뿐이어서 마음이 아팠지만 2.5에서는 다시 3가지로 부활한다고 하며 크리스마스 버전의 제복도 준비되어 있다고 하니 제복 매니아들의 마음을 한번 더 울릴 듯. 이번 피아2.5의 발표로 피아3가 NEC에서 발매될 가능성이 한층 더 높아졌다고 생각한다. 한가지 아쉬운 점은 새턴판 피아캐럿2가 18세 이상 권장이었기 때문에 이 부분에 대해서는 전연령 버전으로 다시 수정될 예정이라는 것.

5. HAPPY TOGETHER

HAPPY TOGETHER에서 판매했던 CANVAS의 전화카드

이것은 게임과는 관계가 없는 것이지만 지난 12월 28일 F&C와 NEC 인터채널은 합동으로 '해피 투게더' 라는 신작발표 이벤트를 개최했었다. 이곳에서는 F&C의 성우들의 공연 및 토크쇼, 캐릭터 상품의 판매 등이 있었는데 이러한 이벤트가 개최되었다는 것을 미루어 보면 F&C와 NEC의 친목도 가 상당한 것이 아닐까 추측해본다. 또 그러기에 이번과 같은 빠른 이식이 이루어진 것일 터이니. 이곳에서 F&C의 구조변경도 발표되었지만 NEC와는 그다지 관계없는 일일 것 같아서 생략.

6. 센티맨털 그래피티2 for Windows

그래픽면으로는 그다지 불만이 없지만 전작의 주인공은 왜 죽여서…

역시 게임기쪽과는 그다지 관계가 없지만 센티1에 이어 센티2도 윈도우즈 버전으로 발매될 예정이다. 그런데 이곳에 소개하는 이유는 이번 센티2의 윈도우즈판도 1처럼 국내에서 정식 수입해서 한글판이 나오지 않을까 하여 실어보는 것이다. 한글판을 해본 사람이라면 여러 가지의 변형이식(?)에 치를 떨었을 텐데 2에서도 그런 센스가 발휘될지 기대아닌 기대를 해보는 것도 좋을까?

KID와는 다른 전략

가정용 미소녀 게임 시장에 꽤 큰 부분을 차지하고 있는 KID. 그들이 대표적인 미소녀게임 제작사로 뜨게 된 가장 큰 이유는 피아캐럿의 성공을 들 수 있다. 그로부터 KID는 유명한 캐릭터 디자이너를 우선시하여 게임을 만들고 있는데 이는 캐릭터가 중시되는 현재 미소녀 게임의 방향에 잘 맞는, 즉 잘 팔리는 전략이라고 볼 수 있다. NEC도 기본적으로는 이러한 전략을 따르고 있지만 KID와 다른 점이 있다면 KID는 화려한 캐릭터 디자이너 위에 시나리오를 소스로 얹은 어드벤처 게임을 주로 만드는 반면 NEC는 RPG나 SLG등 좀 더 게임성이 강조된 장르들을 만든다는 점을 들 수 있겠다. 이런 점에서 NEC는, 캐릭터 디자이너에 거의 대부분을 의존하고 있는 조금은 안일한 KID와는 다르게 여러 가지 장르에 도전함으로서 유저들에게 폭넓은 선택을 가능하게 해주는 방향성을 지니고 게임을 만들고 있다. 비록 현재 이렇다 할 작품은 만들어내지 못하고 있지만 이번의 이식이 성공적으로 진행되어 다음 작품으로의 활력이 되었으면 하는 개인적인 바램이다.

꽤 많이 울궈먹는 시리즈인 블랙 매트릭스. 그나마 NEC오리지널 작품중의 성공작이랄까

머큐리어스 프리티는 건버드로 유명한 나카무라 히로후미(中村博文)의 캐릭터 디자인이 인상적인 게임이었다(그 외에는 별거 없다는 뜻과도 일맥상통?)

현재 기대되는 게임은

1. 동창회 Again

NEC는 PC판이 원조였던 동창회를 프렌즈라는 이름으로 SS로 이식한 바 있으며 PS판도 라인업에 있다. 이 동창회의 속편인 동창회 Again이 현재 제작중에 있는데 NEC의 동창회 이식도 그렇고 지금 F&C와의 친분을 생각해보면 역시 이식 가능성이 상당히 높다고 보여진다. PC판의 발매가 1월 26일이니 다음달쯤이면 소개가 나갈 수 있지 않을까? 그밖에도 12월호 미라클 걸즈(F&C)를 참고하면 'NEC에서 이식해주었으면 좋겠다' 라는 게임을 기대해 볼 수 있을 듯.

카이 토모히사(甲斐智久)의 가면을 쓰고 있는 미즈타니 토오루(水谷とおる)의 그림도 Again

2. Air

Air는 작년 11월호 미라클 걸즈에 다루었었는데 여기서 또 한번 Kid와 NEC의 관계를 생각해볼 수 있겠다. Kid는 이타루 사단의 One(빛나는 계절로)을 PS로 이식한 바 있는데(이타루 사단에 대해서는 역시 작년 11월호를 참조) 이 이타루 사단의 다음 작품인 Kanon을 NEC에서 이식해버린 점도 그렇고 NEC에서 대작 게임의 이식권을 하나하나 집어가는 점을 보면 Air역시 NEC에서 발매될 가능성이 상당히 높다. Kanon처럼 이식하면 음성 추가 이외에는 PC판과 차이점이 없을 것 같기도 하지만…. (아차, ♡한 그림이 없어지는 것도 있겠군)

라인 11월호에 한번 소개해 준 적이 있지요?

LINE ORIGINAL

일러스트레이터 소개

고토 P(ごとP)

지난 겨울 코미케에서 판매한 16번째 CD화집인 노스텔지어

여러분에게 공개합니다! GOTO P의 얼굴을……(현재 32세이시다)

고토 히로시(後藤宏司)라는 본명의 고토피는 그의 특징인 로리로리한 그림풍으로 많은 인기를 누리고 있다. 코미케에는 미즈키짱 클럽(みずきちゃんくらぶ)이라는 서클로 출전하고 있으며 이곳에서 꾸준하게 자신의 CD-ROM화집을 내놓고 있다(이번 겨울 코미케에서는 16번째 CD화집을 발매했었다). 얼마 전에는 히다마리(ひだまり)라는 고토피의 첫 화보집이 발매되었으며 현재 KID사에서 발매 예정인 DC용 게임 CLOSE TO의 캐릭터 디자인을 담당하고 있다(이번 달 DC신작 참조).

하라다 타케이토(原田たけひと)

그의 그림풍 역시 로리한 계열이다

PS패드를 들고 있는 멀티(그러고 보니 멀티의 1:1 피규어도 나왔다)

본명은 하라다 유이치(原田雄一)이지만 같은 한문을 다르게 읽는 방법으로 팬 네임을 사용하고 있다. 게임의 캐릭터 디자인 같은 일은 아직 한 적이 없지만 퓨어 걸 같은 미소녀 관련 잡지나 투하트나 카논관련 앤솔로지의 일러스트를 자주 그려왔다. 하라다야(原田屋)라는 개인서클에서 활동하고 있으며 그의 간판 소녀 프레넬은 상당히 전뇌초능력자(담당 맘대로 붙인 칭호)적인 분위기를 띄는 인상적인 캐릭터.

코게돈보(コゲどんぼ)

데지코의 사쿠라 코스프레…가 아니고 코게돈보가 그린 사쿠라이다

피타텐의 일러스트이다. 디지캐럿의 인기가 없었다면 이 만화는 어땠을까

지금은 모르는 사람이 없을 정도의 유명한 캐릭터 디자이너이지만 브로컬리사의 GAMER' S 의 마스코트 걸 데지코의 막강 대 히트가 있기 전까지는 그다지 이름 없는 디자이너였다. 얼마 전에 텍그놈아트(사정상 변조처리)에서 여성 두 분이 '남자가 이런 그림을 다 그리네' 라는 식으로 말하는 것을 들었는데 코게돈보는 엄연히 여성이다. 현재 브로컬리의 월간소식지 FROM GAMER' S의 일러스트 이외에도 '전격코믹 가오' 에서 피타텐(ぴたテン)을 연재중이다. 피타텐은 현재 단행본이 2권까지 나와있다.

텐히로 나오토(天廣直人)

천사의 사쿠야(참고로 라인 편집부에는 천사의 세리망이 존재한다)

텐히로가 그린 남자 캐릭터(이 사람이 남자캐릭터를 그린 건 거의 보기 힘들지 않을까)

역시 그다지 이름 없는 캐릭터 디자이너였지만 G' s메거진에서 시스터 프린세스를 열정적으로 후원해주는 바람에 덩달아 주가가 오른 디자이너이다. G' s 메거진에 연재된 시스터 프린세스는 소설(?)로 시작해서 현재는 게임과 OVA의 발매까지도 예정되어 있다. 텐히로는 정감이나 자신만의 동경심을 집어넣어 그림으로 표현하는 것을 좋아하며 비단 캐릭터뿐만이 아닌 일반 배경들도 그러한 마음가짐으로 그린다고 한다. 하지만 이사람 시스터 프린세스 열풍이 끝나면 다음부턴 뭘 해먹고 살지 모르겠다(내가 걱정할 일이 아닌가).

이식 기대작 소개

CANVAS가 발매되고 언젠가 여기에 CANVAS를 소개해 드려야지 하고 생각하고 있었는데 갑자기 이 녀석이 DC로 발표되는 바람에 DC의 신작코너에 소개가 나가야 되는 사태가 벌어졌군요. 그래서 CANVAS는 포기하고 대신 오랜 기간의 숙원이었던 깅이로(銀色)가 나갑니다. 기대하셨던 분들에겐 늦게 나가게 되어서 죄송하다는 말씀드립니다. 쿠온노 키즈나에 이은 감동의 전생물인 깅이로를 어서 빨리 게임기에서도 즐길 수 있었으면 좋겠군요.

깅이로(銀色)

…츠카누마의 고갯길을 비치 우는 달은 잔인하고 요사스럽게, 사람의 마음 속으로 잠기는 어둠을 띄워 올린다. 그런 밤의 산길에서 검을 휘둘러 올리는 주인공의 그림자가 여행객들에게 향해져 있었다. 주인공은 살려달라고 비는 남자와 그의 딸의 부탁은 아랑곳없이 그들을 베어버린다.

여행자들을 죽이며 그들의 음식만을 빼앗아 살아간다. 그것만을 위해 사람을 죽인다

…죽인다. …그래서 나쁜가? 모두 벤다, 죽인다, 뺏는다…. 용서도 않는다, 누구든 알게 뭐냐. 달리 의미 같은 것도 없다. 배가 고프면 덮쳐 뺏는다. 덤으로 죽이는 것뿐인 거다. 뺏고 베고 죽여서… 지금 내가 살아있다. 죽인 녀석들에게 원한은 없지만, 나는 이 이외의 삶의 기술을 모른다. 게다가, 이런 것을 언제까지나 이어갈 생각은 아니다. 언젠가 나도 누군가에게 베어져 죽을 뿐이다. 그것이 이르든 늦든 간의 일. 그것만의 차이다.

도망쳐 나오는 그녀…그녀의 이름은 없다

'지쳤다….'

달을 향해 걸어왔지만… 나에게는 이 정도가 한계 같다. …점점, 하늘이 밝아올 무렵. 정신이 들자 본 적도 없는 산길에 나는 있었다. 어딘가에서 새가 우는 소리가 들리고 그렇게 커다랗던 달이 서리가 끼어 보인다. 아킬레스건이 잘리어진 오른쪽 다리. 질질 끌듯이 걸어왔지만 이제 무리 같다.

'날이 새어간다….'

…누운 나에게, 엷게 뜬 달은 아무 것도 말하지 않고 떠 있을 뿐. 그렇게 컸었는데, 아침의 빛에 점점 보이지 않게 되어버린다. 나의 몸을 흔드는 사람은 없었지만, 언제나 같이 조용히 양 눈을 감아본다. 어둠의 세계. 칠흑일색의 허무의 세계.

아무 것도 없는, 아무 것도 모르는, 아무 것도 생각하지 않는, 아무 것도 알 수 없는, 아무 것도…나는 이쪽이 좋아. 언제까지도 이 쪽의 세계에 있고 싶은데…. 이대로 나… 자 버리는 것일까? 눈을 뜬다면, 어떻게 되어있을까? 혹시 죽어있을까? 아니면 새로 태어나 있을까? …새로 태어나? 그럼 지금까지, 나 살아있었던 거구나?

감기워진 양 눈이 어둠만을 비추어준다. 아무 것도 없는 어둠만의 세계가 펼쳐진다.

주인공은 2명의 시체를 벼랑으로 버리고 여행객들의 짐에서 주먹밥을 꺼내 먹는다. 주인공들에게 있어서 여행객들의 가치는 주먹밥, 주인공에게 있어서는 3일분의 목숨의 가치였던 것이다. 그 다음날 주인공은 쓰러져 있는 한 여자를 발견한다. 먹을 것을 가지지 않은 그녀인지라 큰 관심이 없는 주인공은 그냥 그의 길을 떠나려다 뭔가 꺼림칙하여 다시 돌아오고 그의 눈에 들어온 것은 그녀의 발뒤꿈치에 있는 큰 상처. 그것은 유곽에서 도망쳐 나온 사람임에 틀림없는 증거였다. 그리고 다시 그다지 관심 없이 뒤돌아서는 주인공.

처음에 주인공은 그녀가 천연두에 걸린 것이 아닐까 의심한다

여자가 도망가지 못하게 아킬레스근을 끊어놓는 잔인한 사람들

그날 저녁 들개들의 울음소리를 들으며 낮의 여자를 생각해내게 된다. 들개에게 죽었다면… 왠지 죽은 곳이라도 확인해두고 싶은 마음에….

낮의 그 장소로 돌아가 보고 아직 그녀가 살아있는 것을 알게 된다. 하지만 오른발을 끌면서 가는 그녀의 모습은 무척 불안해 보였다. 그녀는 물을 마시길 원했지만 물은 새카만 절벽 아래에 흐르고 있었다. 그녀의 발로는 그곳을 내려가기란 무리였지만 그녀는 그곳으로 향해가기 시작했다. 주인공은 무리라고 말하지만 그 말은 들리지 않는 듯 그녀는 계속 내려가다가 아래로 떨어져 버리고 만다. 주인공은 자신도 모르게 아래로 내려가서 그녀의 생사를 확인해보고 싶어한다. 운 좋게도 그녀는 살아있었고 함께 물을 마시기 시작한다. 그리고 저녁이 되고 그 주변에 반디가 날아든다. 그녀는 반디를 처음 보는지 신기하게 쳐다본다.

'빛나고 있어.'
'그게 어쨌다는 건데?'
'…그러니까 살아있는 거야?'
'…?'
'빛나지 않는 것은 죽어있는 거야?'
'…으잉?'
'빛나고 있으니까 살아있는 거야?'
'…너…무슨 말하고 있는 거야?'

오직 물을 마시기 위해 그 다리로 절벽을 내려가려다 떨어져 버리고 만다

이곳에서 하는 말들은 이 게임의 가장 큰 핵심이 된다

마치며

페이지가 적다! 그래서 이 게임을 전부 소개한다는 것은 불가능! 하지만 빛나고 있어(光っている)라는 말… 꼭 기억해두기 바란다. 그 말이 정말 눈물나온다는 것을 깨닫게 되리라. 그런데 나온다면 그날은 언제일까? KID여~ 그대들이라도 이 게임을 이식해다오!

B급 게임

Ultimate Fighting Championship

정말 짜증나는 세상이다. 사방에서 들려오는 소리가 모 기업이 망했다, 누구누구네 집 아버님이 퇴출 당했다더라, 모 선생이 변태라더라는 식의 절망스러운 것들 뿐이라는 것은 그렇다 치자. 그런데 왜 즐거워야할 게임을 하면서 까지 짜증을 내야하는가? 뭔가 좀 화끈한 것, 속 시원한 것 없을까? 에에이!! … 라고 생각하시는 분들이 이곳을 주목하시도록. 뭐 이래도 한세상, 저래도 한 세상이라고 되는대로 살아가야겠다고 생각하시는 분들이라면 그냥 지나치셔도 상관은 없다. …하지만 역시 한 번 보고 후회하는 게 안보고 후회하는 것보다 낫지 않을까?

글 : NAC

Ultimate[얼티밋]!!

필자의 직접경험 및 주위 여러 사람들과 인터넷 게임 리뷰들의 간접 경험을 통해보았을 때, 보통 이런 류(類)의 성의라고는 전혀 없는 수식어가 붙은 타이틀을 가진 게임들의 경우(Ultimate라든지, Fantastic이라든지 하는) 화면발만 믿고 유저들을 우롱하는 물건일 경우가 대부분이었다. 그도 아니면 게임은 쑤레귀로 만들어 놓고선 대중들에게 어필하기 위해 이름만 그럴 싸하게 붙여 놓은 것이거나.

왜 있잖아, 이런 거…

이 게임의 첫 인상은 아마 독자가 기대하는 것 이상도 이하도 아닐 것이다. 얼핏 이 게임은 오프닝 좀 멋지고, 피 좀 튀고, 실사캐릭터가 나오는 그냥 그런 양키 게임이다. 아니, 게임 자체가 시종일관 아저씨들 끼리 치고 받고 뒹구는 것 뿐이니 격투에 대해 관심이 별로 없는 이들이라면 저절로 'Shit' 라는 소리를 뱉을 수도있다.

본 필자가 받은 인상도 크게 다르진 않았다. 하지만 아까운 회사 돈 5000원을 포기 할 수 없었던(실은 편집장의 잔소리가 두려웠던) 본 필자는 이 게임을 좀더 들여다보기로 결심했다. 아까 S 매장에서도 그러지 않았던가? 요즘 꽤 잘나가고 있는 게임이라고…(응? 그게 필자의 확대 해석이었나?). 아니나 다를까, 어느 정도 조작이 익숙해지고 게임의 룰을 파악하게 되자 필자는 걷잡을 수 없이 게임에 빠져들고 말았다. 치고, 받고, 빠지고, 꺾고, 조르고…. 정말 아무 생각 없이 본능적으로 패드만 붙들고 몇 시간을 날려먹은 것이다(사료를 가져다 주러온 동생의 증언에 의하면 멍한 표정에 입까지 반쯤 벌린 것이, 정박아가 따로 없었다고 한다). 멋지다. 척 보기엔 흉해도 해보면 미치는 게임. 이것이야말로 정진정명의 B급 아니겠는가?! 참고로, 이 글은 어디까지나 DC판 UFC를 바탕으로 쓴 기사이니 괜히 PS판을 사서 해보고 피 보지 말도록. DC판 때문에 구입을 고려했던 PS판은 처음부터 끝까지 쓰레기였다….

맞는 쾌감, 때리는 즐거움

'투쟁' 과 '폭력' 이 두 요소는 언제나 인류의 훌륭한 동반자였고, 오늘날 우리 인류가 생태계 최고의 위치를 차지하게 한 커다란 원동력이 되어 왔다. 이 두 가지가 없었다면 먼 옛날 우리의 조상들이 어떻게 다른 동물의 보금자리를 빼앗고 그들을 내쫓을 수가 있었겠으며, 또 어떻게 전쟁이라는 문화적 촉매가 등장할 수 있었겠는가(전쟁은 급속한 기술혁신과 사회체제의 변혁을 가져다준다)? …등등의 문제에 대한 답은 매우 간단하다. 우리들 인간, 좀더 객관성을 기해 동물학적으로 호모 사피엔스라고 불리는 생물 종 자체가 '투쟁' 과 '폭력' 을 즐기는 습성을 가지고 있기 때문이다. 하다 못 해 폭력을 좋아하지 않는다는 여성들 조차도 펀칭 머신에 주먹을 날리면서(그것도 안되면 구경이라도 하면서) 즐거워한다. …그리고 이 UFC라는 게임은 이 '투쟁' 과 '폭력' 의 발산에 관한한 기본에 매우 충실한 게임이다.

잘 싸워야 많이 벌지…

척하면 탁!!

'투쟁' 과 '폭력' 은 인간의 본능에 가까운, 그러니까 가장 일차적인 감정이다. 때문에 이를 발산하는 방법도 무척이나 간단하지 않으면 안 된다. 잠깐 예를 들어보자. 최군과 오군이라는 호모 사피엔스 두 마리가 밥상머리에 앉아 이야기를 나누고 있다. 그들은 게◎라인이라는 잡지사에서 주는 녹봉으로 식량을 조달하고 있으며 최군은 기자, 오군은 편집장이라는 신분이다. 그런데 밥 잘 먹던 최군이 뜬금 없이 'B급 게임 원고 마감 늦을 것 같습니다' 라고 말한다. 기사의 효율성을 위해, 오늘만은 특별히 오군이 감정에 아무런 제어를 두지 않는다고 가정하자. 과연 그는 어떤 행동양식을 보이겠는가? 최군에게 폭력을 행사할 경우에 드는 위자료라든가 입원 치료비, 자신의 위신, 법적 수속을 밟아야 하는 귀찮음 등을 고려해 주먹을 적당히 오그려 쥔 후 흔적이 남지 않는 부위를 향해(주로 옆구리 계열) 날릴까? Oh, No~. 절대 아니다. 이런 상황에 처했을 경우, 열이면 아홉 그 자리에서 바로 밥상을 뒤엎어 버리는 것이 호모 사피엔스다. 누굴 몹시 두드려 패고 싶거나 무척이나 싸우고 싶은 감정을 발산할 때는(분을 삭이는 경우가 아니라) 무척이나 단순해지는 것이 호모 사피엔스 아닌가?

Watch Here

> 요사이 등장하는 대전 격투 게임은 '너무 어렵고 복잡하다'. 척 보기에도 화려하고 대미지도 수준급이지만 적어도 5단계 이상의 연속적인, 그것도 타이밍에 딱 맞는 입력을 요구해 대는 연속기들 뿐만이 아니다. 가장 간단하다는 파동권 마저 1초도 못되는 시간 안에 3방향(↓↘→+ P)의 레버입력을 요구하고 있지 않은가? 게다가 통쾌하고 화려한, 즉 뭔가 쾌감을 느낌으로서 우리들의 욕구를 좀 더 시원하게 풀어 줄 수 있는 기술들은 적어도 5방향 이상의 연속적인 입력 내지는 엄청 더러운 타이밍의 입력을 요구하는 경우가 많다. 즉, 이런 기술들은 우리의 손과 머리를 너무나 혹사시키고 있다. 딱 잘라 말하자면, 작금의 격투게임은 일부 고수를 제외한 대부분의 게이머들에겐 '투쟁' 과 '폭력' 에 대한 갈증을 풀어주는 도구가 되지 못하고 있다.

UFC는 뭔가 다르다. Traning 모드에서 약간만 연습하고 나면 그 이상은 어려울 것이 없다. 레버 조합 필살기가 거의 없다 시피 할뿐더러, 그냥 상대의 반대쪽으로 레버를 입력하고 있으면 모든 타격기가 가드 되니 하단이니 중단이니 해가면서 골치 썩일 필요도 없다. 게다가 게임의 특성상 그냥 걸어 다니는 느낌으로 이동하게 하므로 이 또한 굳이 생각이고 자시고 할 필요가 없다. 그렇다!! 이 게임의 조작은 다분히 일차원적이다. 이렇게 패고 싶으면 바로 이렇게 팰 수 있고, 저렇게 패고 싶으면 바로 저렇게 팰 수도

이게 필살기 리스트

있는 것이다. 누구라도 즐기는데 문제가 없다는 것은 누구라도 즐거움 내지는 게임이 주는 카타르시스를 느낄 수 있다는 소리도 된다. 아무 것도 머리에 든 게 없는 세 살 박이 정박아든지 피로에 찌들어 머리고 손가락이고 모두 굳어 버려서 더 이상 배울 것이 없는 나이 마흔 짜리 셀러리맨이든지, 이 게임을 가지고 상대를 두들겨 패는 쾌감을 느끼는 데에는 아무 하자가 없는 것이다.

간단하지만, 간단하지 않은 것

자, 이렇게 조작이 단순하다면 그냥 버튼만 난타하다가 게임이 끝나 버리는 경우가 얼마든지 생길 수 있겠다. 사실 처음 얼마간 필자도 그런 식의 플레이를 하지 않았던 것은 아니었으니 말이다. 이래서야 게임이 금방 질려버리기 십상이니 B급으로서는 실격이다. 하지만 UFC는 정말 '멋지다'라고 밖에는 할 수 없는 시스템으로 플레이어들을 싸움터로 몰아간다(라인의 B급 게임을 얕보지 말라…).

UFC의 링은 무척 좁고, 각 캐릭터의 후진 속도가 매우 느리다. 공간이 좁고 뒤로 물러나는 것이 어렵게 되면 도망간다는 것 자체가 몹시 어렵게 되어 서로 치고 받는 쪽에 중점을 두게 된다. 요사이 격투 게임에서 자주 볼 수 있는(그리고 가장 짜증나는) '거리를 맞추기 위한 움찔거림' 자체를 보기가 힘든 것이다. 그렇다면 이건 발동 빠르고 판정 좋은 몇 가지 기술만 계속 내미는 쪽이 승리하는 간단한 게임? …이 아니다. 공격을 내미는 것 자체가 스테미너를 소비하기 때문이다. 결국 아무렇게나 공격을 내밀다간 이쪽이 손해를 본다. 이는 격투게임으로서 매우 당연한 것으로, 이 원칙이 지켜지지 않는 경우에는 플레이어들에게 심각한 정신적 스트레스를 안겨주게 된다. 멀리 갈 것도 없이 딜레이 없고 판정 좋고 캐릭터의 자세가 낮아져 대공 성능까지 갖추고 있는데다가 연속기 넣기도 편해 '깔아두면 유리한' KOF 시리즈의 앉아 강 P 계열(아직도 이걸 쓰는 더러운 인간들이 게임 센터에 종종 보인다)을 생각해 보자. 적어도 이 게임은 그런 것으로 스트레스를 주진 않는다. 그렇다고 움직이지 않는 쪽이 더 유리하기 만한 무지 템포 느린 대전이냐!! 그것도 절대 아니다. 이 게임은 마운트 포지션이라는 실전 기술(…이라기 보단 자세?)을 완벽에 가깝게 재현해 놓아 자칫 썰렁해질 게임의 분위기를 긴장의 연속으로 만들어 놓았다.

깔고 앉은 쪽을 MOUNT TOP, 눕혀진 쪽이 MOUNT BOTTOM이라고 불린다

Watch Here

잠깐 곁으로 빠져 보자. 이 바닥 사람들의 눈으로 보기에는 매우 야한…(우웩) 장면이겠지만, 어느 정도 무도를 아는 이들이라면 저것이 얼마나 살벌한 장면인지를 잘 알고 계실 것이다. 이 자세에서라면 땅에 눕혀진 쪽은 거의 죽은거나 다름없다고 할 수 있으니 말이다. 이 상태라면 눕혀진 쪽은 움직이는 것 자체가 불가능에 가까우므로 얼굴로 날아드는 적의 주먹을 고스란히 받아야 한다. 게다가 팔이 되었든 다리가 되었든 몸의 축이 될 만한 것이 없으므로 체중을 실은 위력적인 반격을 가할 수도 없다. 게다가 공격자 입장에서 볼 때, 관절기를 넣기도 매우 쉽다(드러누우면서 체중을 싣기 편하니까). 특히 게임상에서는 관절기가 성공하면 바로 게임이 종료(원래의 UFC는 어땠는지 기억이 잘 안나서…)되므로 마운트 포지션은 일격필살의 승부 그자체인 것이다. 이에 비하면 클락의 마운트 태클이나 철권의 마운트 포지션들은…. 하긴, 그쪽은 이미 인간의 격투라고 보기도 힘드니까 그냥 넘어가자.

이런걸 맞고도 살아있는데…

이런 것쯤이야 우습지도 않지…

이처럼 무서운 자세인 마운트 포지션은 게임 내에서는 같은 방향의 킥과 펀치를 두 개 눌러주는 것으로 간단히 발동이 가능하다(철권의 잡기를 생각하면 OK). 물론 거리는 매우 짧지만, 반격기를 성공시키는 것으로도(상대의 타격기에 맞추어 펀치 버튼 두 개 동시 입력) 발동되기 때문에 붙어 싸우는 것이 주가 되는 이 게임에서는 이것으로 충분하다. 상대가 약간의 틈만 보이면 바로 그냥…. 그리고 상대는 바로 지옥…으로 가주면 좋겠지만, 기껏 자세를 잡아도 약간의 허점만 보이면(물론 마운트 포지션에서의 타격기를 반격 당해도) 바로 자세가 뒤집혀 이쪽이 가드 포지션을 취해야 하므로 한시의 방심도 있을 수가 없다. 물론 옆에서 보는 사람의 입장으로서는 누워서 움찔거리다가 게임이 끝날 뿐인 것으로 밖에는 보이지 않을 것이다. 하지만 자신이 저런 상황에 처했을 때의 긴박감은 말로 표현하기 조차 힘들다.

물론 이렇게 긴장이 연속되고 계속 머리를 쓰게 되면 엄청난 짜증이 생길 수도 있다. 그러나 UFC는 다른 격투 게임과는 달리 거리를 맞추고, 필살기들을 줄줄이 외우고, 비비고 돌리고 버튼을 연타하거나 높이를 계산하는 복잡한 사고 대신 순간적인 판단만을 원한다. 이 다음 순간에 적이 어떻게 나올 것인가, 또는 나는 어떻게 공격해 들어 갈 것인가. 이것만 있으면 되는 것이다. 이런 과정이 곁으로 보기엔 참으로 간단하지만, 해보면 절대 간단한 문제는 아니라는 사실은 누구보다도 게이머인 독자들 자신이 가장 잘 알고 계실터….

연출

마지막으로 보이고 들리는 것. 앞서도 말했지만, 이 게임의 연출은 참으로 밋밋하기 짝이 없다. 하지만, 밋밋한 연출 덕에 솔직하게 보여지는 캐릭터들의 움직임은 정말 최고다. DC의 그래픽을 활용한 부드럽고도 박력 있는 움직임으로 보여지는 마운트 포지션으로 들어가려는 쪽과 그걸 벗어나려는 쪽의 힘의 대립은 굳이 격투를 모르는 오모양 까지도 놀랬을 정도니까. 심지어 멀리서 지켜보던 필자의 어머님께서는 '뭐 그런 저질스런 프로를 보고있냐?' 라고 물어 보시기도 했었다. 여기에 관중들의 함성과 라운드 걸에 의한 중간 연출, 게다가 타격기에 의해 ↑↑ 튀는 피와(아주 깨끗한 빨강이다) 양키 특유의 타격음 까지 가세하면(따악도 아니고 퍼억도 아닌 실감나게 고기 때리는 소리) 완전히 프로 시합을 직접하고 있는 듯한 기분까지 든다. 물론 옆에서 여자친구가 응원을 해 준다거나 하면 정말 수라장이 따로 없다.

이런 류의 실제 격투대회를 바탕으로 한 게임들은 사실성이 그 생명이다. 그런 면에서 볼 때도 UFC는 충분히 합격점을 받고 남음이 있다.

마지막의 마지막에는 이런 연출이 기다리고 있을 지도…

CRUSH!!

처음에는 항상 장난 삼아 '꽤 하는데', '앗싸' 등 도발성 대사를 연발하며 게임을 즐기게 되지만 회를 거듭 할수록 게임에 빠져들어 말수가 줄어들고, 아무 말 없이 서로의 공격을 예의 주시하다가 갑자기 달려든다. 올라탄 쪽도, 눕혀진 쪽도 아무런 말을 입밖에 내지 않는다. 그저 한쪽은 악마 같은 미소를 짓고, 다른 한쪽은 조용히 인상을 구길 뿐. 사방이 조용한 가운데, TV에서 흘러나오는 둔탁한 타격음과 함성소리, 그리고 버튼 두드리는 소리가 두 수라의 목소리를 대신해 공기를 어지럽히고…. 이제 남은 것은 단하나. 공이 울리고 승자와 패자가 갈리는 것이다. UFC는 그런 게임이다.

'평화 사회'의 구현을 위해 사회 각처에서는(아니 범지구적인 수준으로) 별의별 제도를 다 동원해 투쟁 본능과 파괴 욕구의 발현을 막고 있다. 그 둘은 현재를 사는 우리들에게(특히 남성들) 가장 자연스러운 것 중 하나라고 할 수 있는데도 말이다. 뭐, 맞으면 아프다던가 어딘가 부러지기라도 하면 원상태로의 복구에 많은 자금 및 시간이 낭비된다던가 하는 소리들도 이해가 가지 않는 바는 아니다. 하지만 유사이래, 아니 그 보다 까마득히 오래 전부터 우리의 가슴속에 깃들어 있는 본능을 억제한 다는 것은 정신건강 상으로 볼 때도 매우 좋지 않다. 왜 '임금님 귀는 당나귀 귀'라는 동화도… 아, 이건 비유가 좀 틀린가? 여하튼, 분출할 곳이 없어 방황하는 투쟁 본능 때문에 방황하고 있는 이 시대의 젊은이들이여, UFC를 집어라!! 그리고 포효하는 거다!! 어흥~(-_-;).

Original

애니 칼럼

어른이 되는 법

- 캐릭터 안에 감추어진 성적 메시지들 -

글 : 마리넬라 국왕 욕구불MAN

겸연쩍음의 구조학(構造學)

요새야 좀 나아졌지만, 예전부터 동양적 가치관중시에다가 유교적 사상이 찰싹닥 달라붙은 한국에서는 성교육이라는 건 참 곤란한 난이도를 자랑하는 과업이었다. 이 글을 읽는 사람들도 꽃의 수술과 암술이 어떻고 하는 영문모를 난해한 비유를 난처한 표정의 부모나 교사로부터 들어본 경험이 있을 것이다. 그걸 통해서 아기가 생겨나는 과정을 깨달을 수 있는 사람이 있었다면 어느 분처럼 보리수나무 아래에 정좌하기를 간곡히 권하고 싶을 지경 아니었는가. 그러다 보니 우리네 어린 소년 소녀들은 살아가는 과정에서 국회의원 세비 인상하듯 슬그머니 은근히 중요한 많은 것들을 홀로 맹렬한(?) 투쟁을 거쳐 '어른이 되는 법'을 배워나갈 수밖에 없었다.

성장기 청소년들에게 처음으로 이성을 자각시켰던 '과학닌자대 갓차맨(독수리 오형제)'의 백조의 준. 자료화면은 우메츠 카츠노리의 리메이크판의 것이다. 뭔가 아련한 무언가가 느껴지는가?

그리고 바로 그런 시절, 만화와 애니메이션이라는 건 메마른 가슴을 촉촉하게 적셔주는 아이템이자 세상을 알기 위한 중요한 정보 창구의 하나로 존재했다. 성(性)이 무엇인지 알지 못했던 아이들도 좋아했던 캐릭터의 모습에서 무언가를 느끼기 시작하고, 그리고 야릇한 마음을 무어라 이름 붙여야 좋을지 몰라 망설이면서 성적인 자각을 겪기 시작했던 것이다. 여자라고는 유키 한 명뿐이던 우주전함 야마토의 승무원들이 대체 어떤 식으로 문제를 해결해냈던 것일까…등등이 궁금해지기 시작해야 비로소 '성장했다'고 할 수 있는 법(…).

그런 의미에서, 이번 회에서 다루고자 하는 것은 만화・애니메이션의 캐릭터 안에 담겨져 있었던 성적인 메시지들이 어떤 것이었는지 한번 되짚어보는 기회를 갖자는 것이다. 간단히 말해서 음・담・패・설의 시간이다! 뭐, 그렇다고 해서 지나친 기대를 품어서는 곤란하다. 심의 윤리를 준수하는 라인의 특성상(정말?) 독자들이 탐욕어린 눈을 빛내며 페이지를 샅샅이 노려볼 만한 위험도일리는 없으니 말이다.

쿠샤나—교만한 미녀의 정체

'바람 계곡의 나우시카(風の谷のナウシカ-)'를 비롯해서 최근 미야자키 애니메이션이 심심찮게 국내에 선보이려는 모양이다. 감히 나 같은 사람이 이러쿵저러쿵 논해도 좋을만한 위치의 감독은 아니지만, 미야자키 하야오라는 사람 자체가 사회주의자적인 기질이 농후한 탓에, 작품에 필요이상으로 심각함을 끼워 넣는 점이 좀체 맘에 들지 않는다.

'싸우는 소녀'의 이미지가 강한 나우시카

이 교만한 미녀의 실체는 과연…?

그것도 '세계의 파괴와 재생'이라는 심각한 주제를 다루어서 골머리를 앓게 만드는 나우시카와 같은 만화를, 정말로 가정용 애니메이션으로 온 가족이 손잡고 다같이 감상해도 괜찮은 건가?(…하는 건 개인적인 생각) 나우시카를 처음 봤을 때 꽤나 쇼킹했던 존재는 토르메키아의 황녀 쿠샤나였다. 엄격한 표정의 미녀가 실은 외팔이. 게다가 끝까지 하반신의 갑옷을 벗지 않았으니, 혹시 두 다리도 벌레에게 먹혀버렸던 것은 아닐까. 자기 입으로 "내 남편이 되는 자는, 한층 더 끔찍한 것을 보게 되겠지"라고 말했으니 그럴지도 모른다. 그런 교만하고 풍만한 미녀가, 전라로 만들었더니 한 팔 뿐이고, 양다리도 없다니 우…이건 위험하군. 위험한 세계야. 이런 망상에 휘말리게 되는 것도 어느 정도 나이를 먹어버린 탓인가.

몬스리-엄격한 표정에서의 변화가 귀여웠다

쿠샤나를 처음 봤던 시절엔 망가져 버린 몬스리—정도의 인상밖에는 들지 않았었다. 말도 안되게 파워풀한 주인공을 등장시켜 '코난 달리기' 같은 용어를 파생시켰던 미래소년 코난(未來少年コナン)의 히로인은 라나였지만, 왜인지 인상에 남았던 것은 첫 회부터 라나를 좇아 부하들을 이끌고 왔던 몬스리쪽이던 것이다.

한 꺼풀 꺾인 이후의 몬스리는, 무언가 부족한 듯한 느낌도 든다

이야기가 잠시 옆으로 새지만, '코난' 속에서 라나가 살았던 마을 하이하바는 감독의 사상적 영향을 강하게 받아서 탄생한 무대다. 자본세력 없이 자급자족으로 이루어진 공동체. 그 안에서 계급은 없고 유기적으로 이루어진 역할분담으로 공조하며 살아간다. 제복출신의 윗어른들이 높은 자리를 차지하셨던 우리나라에서 참 용케도 방영되었던 작품이다.

하이하바의 모습은, 사회주의적 이상을 그린 공동체였다

여하튼, 어린 소녀였던 탓도 있고 소년에게 보살핌 받는 소녀라는 인상을 강하게 지니고 있었던 라나에 비해 몬스리는 뚜렷한 존재감을 가지고 있는 여성이었다. 코난의 할아버지를 향해서도 '전쟁을 일으켜서 세계를 멸망시킨 건 당신들이잖아!'라고 도발적인 태도로 말하고, 다이스 선장의 배를 인더스트리아의 항구에서 맞이할 때엔 스커트에 자전거를 타고 달려와 고개를 바짝 든 채 긴장한 뱃사람들을 야단치던 모습. 때로 밉살스럽기조차 했지만 이야기 마지막 대목에선 무언가 씌었던 것이 풀린 사람처럼 변해선 신부 모습으로 다이스 곁에서 부끄러움을 탔다. 이런 '엄격하지만 자기 앞에선 약한 여자'를 바라는 데에, 남자들의 응큼함이 잠재되어 있으리라.

그리고 결혼식… 잘 해주라구, 다이스 선장

아무로 레이—평생 안 되는 놈의 대표주자

곰곰이 생각해보면 퍼스트 건담에서 화이트 베이스의 내부라는 것은 무척이나 풍기문란의 요소가 짙은 것이었다. 한창때의 청소년들이 혼자서 쓸 수 있는 개인 룸을 할당받고, 게다가 전부 샤워실이 붙어있다(후후후). 1년 전쟁이 끝난 후에 화이트 베이스 멤버들간에 결혼 붐이 일어난 것은 당연한 결과라 말해도 좋다. 아차 그렇군. 첫사랑 아가씨가 사망한 이후 호모의 길로 달려갔다는 의혹을 받고 있는 가이 시텐은 일단 논외로 치자(…). 거기에 비교하자면 앞서 말했던 야마토의 승무원들이 불쌍하기 그지없다. 차라리 '남자밖에는 못타는 배야!' 라고 했으면 부자연스러움이나마 덜했을 것을…. 초저녁이면 다들 본능을 못이기고 자신의 방에서 발광하기 시작했을 터.

건담 세계 미소녀 넘버원을 꼽으라면, 역시 세일러 마즈

아무로 레이의 멍청한 모습에 자신을 투영하고 동정한 사람들도 많으리라

소노라마 문고판 소설에서의 아무로 레이는 송사리 조역에게 사살 당한다는 결말을 제외하고는 행복한 편이었던 것 같다. 동정 킬러의 명성 드높았던 금발 미소녀. 세일러 마즈와 두근두근 러브러브…. 죽어도 싼 놈 같으니라구. 쳇. 우주력 0064년 생인 아무로 레이는 1년 전쟁 시절에는 15세의 소년. 이때야 어리다는 이유로 이해해줄 수도 있지만, '역습의 샤아' —이른바 뉴건담의 시대인 0093년에는 29세의 노숙한 나이라는 이야기가 된다. 그럼에도 불구하고 아직도 라라아 슨의 망령에 매달려 어물어물하는 그 꼴이라니 정말 성장한 남성으로서 이성을 가지고는 볼 수 없는 것이 아닌가.

샤아 아즈나블—MS에 정기를 빨린 남자

반면에 라이벌 샤아 아즈나블은 지나치게 노숙해서 역겨운 점을 제외하고는 나름대로 인정할만한 면모가 있는 사내였다. 스스로의 이상을 추구해서 강하게 나아가는 바이털리티, 호시탐탐 기회를 노리면서 그것을 자기 손에 쥘 수 있는 힘을 지닌 남자. 그 조용한 표정 아래에는 위험한 냄새가 흐른다. 여성 팬들이 그에게 홀라당 넘어간 것도 약간은(아주 약간이지만) 이해할 만도 하다. 다만 한가지, 역시 라라아 슨에게 묶여있다는 점을 빼놓고는. 곰곰이 생각해보면 등장 초부터 노티 나는 청년이었던 샤아 아즈나블과 꽃 파는…아니 몸파는 처녀 출신이었던 라라아 슨이 밤에 손만 꼭 잡고 자는 플라토닉한 관계였다고 주장한다는 건 시청자를 '물로 보는' 처사다. 사이트 6에서 싸우던 건담을 TV 중계로 보며 '저 하얀게 이길 거예요' 라고 말할 때의, 그 풀어진 듯한 샤아와 라라아의 모습은 아무리 보아도 남녀간의 정사 직후라는 분위기를 풍기는 것이다.

건담 사상 최초로 별이 된 소녀, 라라아 슨 그리고 아무로 레이

그에게 가장 잘 어울리는 표정은 '훗…'

걸멧과 개 폼을 적당히 믹스하면 '쿠와트로 버지너' 라는 결과물이 출력된다

또 라라아가 아무로와 스쳐 지난 뒤의 감상을 '마치 대령님이 절 만진 듯한 느낌' 이라 표현하며 놀리는 장면이 있지만, 이것은 지휘관과 부하가 아닌 남녀간의, 그것도 한 두 번으로는(펄?) 이루어 질 수 없는 사이에서 성립되는 대화인 것이다. 혹시 이런 조교나 저런 조교를(모호한 표현이군) 받았던 것은 아닐까…. 1년 전쟁 시기에는 '아이즈 와이드 셧' 에서 난교파티에 등장하는 인물들이 쓸 것 같은 마스크를 뒤집어쓰고 다니지 않았던가!

그럼에도 불구하고 30 넘은 남자가 이미 죽어버린 십몇 년 전의 상대를 계속해서 마음에 두고 있다는 건 심상치 않다. 혹시 '역습의 샤아' 시기에서 그는 연속된 모빌슈츠전으로 인해 심신이 피폐해져서 어딘가 불능이 되었던 건 아닌가 모르겠다. 때문에 좋았던 옛날을 잊을 수 없었던 것이겠지.

실존하지 않을 터이기에 매력을 느낀다
오스칼 프랑소와 드 자르제—아줌마인 주제에…

순정만화(소녀만화)와 소년만화를 비교해보면 가끔씩 비슷한 점이 드러나서 재미있다. 한 시대를 풍미했던 만화들을 소스로 삼아 지켜보면 그것이 더욱 명확해지는데, 예를 들어 '베르사이유의 장미' 와 '캔디캔디' 를 비교해보고, 그것을 '내일의 죠(あしたのジョー)' 와 '거인의 별(巨人の星)' 의 상관관계에 대입했을 때 기묘한 유사성이 보인다는 것이다. 남자가 살아가는 길…이랄까, 그런 내용을 전면에 걸었던 '내일의 죠' 와 '거인의 별' 은 동시대의 사람들에게 뜨거운 지지를 받으면서 모두가 함께 불타올랐던 만화였다. 쓰러져도 쓰러져도 일어나는 야부키 죠와 수많은 역경을 겪으면서도 거인의 별이 되겠다는 꿈을 불태웠던 호시 휴우마. 그러나 세월이 흘러 작금의 상황에 비추어보면 '내일의 죠' 는 아직도 감동으로서 사람들의 가슴에 남아있지만 거인의 별(巨人の星)은 예의 눈동자에 불꽃이 일렁거리는 장면을 빗댄 패러디나 야유 비슷한 웃음거리의 대상으로서밖에 남아있지 않다.

한국에서는 아직도 기억하는 이 많은 '캔디캔디' 이지만…글쎄…

금발머리 살레살레~ 오스칼님의 용자.

'베르사이유의 장미' 와 '캔디캔디' 간의 역학관계도 이에 닮아있다. 두 작품 모두 당대를 풍미했던 걸작이며, 베르사이유의 작가인 이케다 리요코가 이 작품을 애니메이션 화하는데 있어서 '캔디캔디' 를 의식했다는 점은 이미 유명한 사실. 그러나 지금에 있어선 과연 어떠한가?

앙드레와의 첫날밤. 사망으로 이르는 지름길이었다

이런 차이를 낳은 배경에는 주역이 되는 캐릭터, 오스칼 프랑소와 자르제의 매력이 한몫 했을 것이다. 여성이 기본적으로 가지고 있는 남자에 대한 혐오의 원인이 되는 것들, 땀 냄새라던가 딱딱한 체격 같은 것과 오스칼은 거리가 멀다. 거기에부터 약간 도착성인 성향을 띄는 여성들의 오스칼에 대한 호감이 파생하는 것이다. (단행본 중에서, 자르제 장군의 명령으로 오스칼이 결혼상대를 물색키 위한 댄스 파티를 여는 씬에서 등장했던 '오스칼님 사수대' 의 인물들은, 실존했던 팬클럽의 인물들을 작중에 등장시킨 것이었다고 한다…)

하지만 한번 생각해보자. 오스칼이 감동적으로 앙드레와 맺어졌던 것이 몇 살 때였는지 아는 사람? 역사연표에 고개를 파묻고 계산해보면 서른 여섯 살의 나이에 첫 경험을 겪었다는 결과가 나오게 된다. 노처녀를 한참 넘어 아줌마가 된 나이다. 아이를 낳아도 고령출산의 분류로 넣어야할까 고민해야할 여성이…. 하긴 이런 류의 불행한(?) 모습들이 겹쳐져 만들어진 것이 오스칼이란 캐릭터의 매력이니 어쩔 수 없는지도 모를 일이다.

마지막으로 사족 한마디, 극(極)초(超)허풍 SF만화인 'MAPS' 가운데에는, 부친 자르제 장군이 갓 태어난 오스칼을 들어올리며 '너는 남자다!' 라고 외치는 씬을 거꾸로 뒤집어 패러디한 걸작 장면이 있다. 책을 가지신 분들은 한번쯤 뒤져보시는 것도 재미있을 듯.

대비적인 삼각관계
가우 하 렛시이—거슬스럽지만, 섬세한 마음의 소녀

보여준 건 많지만 머리에는 안 남는 불쌍한 아가씨 아므.

쿠와산 오리비이는 포세이달에게 기억이 지워진 채로 부림 받는다.

그렇지 않아도 길어서 난리인데, 연재를 거듭할 때마다 불려먹는 극악 만화가 나가노 마모루. 그가 여러모로 손대었고, 또 '파이브 스타 스토리즈' 의 모티브가 되기도 한 애니메이션이 '중전기 엘가임(重戦機エルガイム)' 이다. 이 작품에서는 삼각관계를 이루는 두 커플을 대비시켜서 서로의 사랑의 형태를 비교하는 구도를 취하고 있는 것이 특징. 한쪽은 포세이달(아만다라 카만다라)를 둘러싼 미얀과 풀 후렌드의 삼각관계. 다른 한편은 주인공 다바 마이로드를 좋아하는 아므와 렛시이의 삼인구도이다.

전자가 포세이달의 야망과 집착, 세계를 장난감처럼 가지고 노는—찰리 채플린이 히틀러를 흉내내면서 지구의로 장난치는 장면이 연상되곤 했다—속에서 스스로의 애정이 가치를 잃고 허물어져 감을 느끼는 비극이라면, 후자의 경우는 치기 어린 청소년의 그것. 지금은 나가노 마모루의 마누라가 된 성우 카와무라 마리아는 가우 하렛시이의 역을 맡았었는데, 당시부터 연분이 나있었는지 어쩐지 멋져 보이는 연출이 많았다. 그에 비해서 대비되는 아므는 등장 당시부터 목욕 신을 비롯해서 독자가 즐거워할 장면이 많았지만, 어쩐지 '헤퍼 보이는' 아가씨(게다가 산적 출신이었다)라는 인상을 강하게 받았었다. 반면에 자신에게 다른 뜻이 없음을 증명해 보이기 위해서 여자의 생명이라는 머리칼을 자르고, 그것을 흩뿌리며 미소짓던 렛시이의 모습. 그것은 이상할 정도로 에로틱하게 느껴졌던 것이다.

자신을 믿어달라며 머리카락을 잘라 흩뿌리던 장면

포세이달의 꼭두각시 역할을 했던 미안. 여자의 겪을 수 있는 대표적인 슬픔을 그대로 드러내 준 표상이랄까

필자는 왠지 이 렛시이가 여러모로 마음에 드는데, 그것은 자기 주장이 강하고 남에게 지기 싫어하는 태도에서는 상상할 수도 없을 만큼 섬세한 마음씀씀이를 가지고 있다는 점이다.

누이동생(실은 약혼자) 쿠와산 오리비이를 구출해낸 다바가 이쪽의 기분도 모르고 두 여인네에게 자랑스레 내보일 때 아므는 외면하며 고개를 돌렸지만, 렛시이는 차분하게 입을 열어 말했다. '다친 곳은 없어? 당신 말야.' 이런 게 정말로 좋은 여자의 증명 같은 게 아닐까.

하야세 미사- 지구가 멸망해도 할건 한다!

'초시공요새 마크로스(超時空要塞マクロス)'는 여러 의미에서 화제를 남긴 작품이었지만, 그 가운데 TV판에서부터(극장판은 TV판의 압축 리메이크 판이었으니) 팬들에게 놀라움을 안겨준 것은 히로인의 역전(逆轉)이라는 뜻밖의 한판 뒤집기였다.이전까지는 히로인을 위협할만한 캐릭터가 등장해도 주인공은 결국엔 히로인 곁으로 돌아오는 것이 일반적인 상례. 히로인을 위협하는 다크호스들은 때때로 훨씬 매력적이거나 뛰어난 능력을 지니고 있어도, 멍청한 사내들은 결국 히로인 곁으로 돌아와 머쓱한 표정으로 머리를 긁으며 해피엔드 해피엔드…. 생각해보면 참 시청자를 바보로 아는 구성이었다.

종교에 가까운 지지자를 확보했던 아이돌 가수, 린 민메이·

하야세 미사(早瀬未沙)와 린 민메이. 참으로 대조적인 두 사람이다. 큰 눈동자에 밝은 웃음, 아이돌틱한 얼굴의 민메이와 가는 눈매에 어른스런 표정에다 완고함을 드러낸 미사. 문화(노래)를 만드는 사람의 동경을 한 몸에 받은 소녀와 문화를 지키기 위해 살육과 파괴 속에(직접은 아니지만) 몸을 던지는 여자. 틀린 가치관을 대표하듯 두 사람은 그려져 있다.

매력적이긴 하지만 분명히 미사는 조역스런 이미지를 가지고 있으며, 빛을 한 몸에 받는 히로인은 역시 민메이였다. 하지만 그럼에도 불구하고 주인공 히카루(輝)는 미사 쪽을 선택한다. 이것은 기존의 애니메이션 구도에 익숙한 사람들에게는 하나의 '사건'과 같았으리라. 거기에서 뭔가 금단의 사랑에 빠진 것 같은 가슴 두근거림을 느낀 사람도 많았을 터이고.

이 선택에 있어 가장 영향을 끼쳤던 것은 무엇일까. 많은 의견이 있겠지만 결국 세상사에 민감한 주인공이 실체로서 몸을 섞을 수 있었던(뒤의 사진을 잘 보면 눈치챌 수 있다) 미사 쪽에 한 표를 던져버리고 말았던 것은 아닐는지. 참으로 타산적인 의견이긴 하지만 말이다.

한편으로 하야사 미사도 참 굉장한 여자라는 생각이 든다. 처음으로 깊은 관계에 빠진 것이 젠트러디의 공격으로 폐허가 된 지구에서였으니 말이다. 이를테면 라이벌이 없는 사이 몸으로 어택! 그리고 GET!이라는 것이 아닌가. 마중 나온 마크로스를 향해 맞으러 가며 스리슬쩍 가슴의 지퍼를 올리는 장면은 모두의 심금을 울렸다(여러 가지 의미에서). …내일 지구가 멸망해도 바퀴벌레와 하야세 미사만은 살아남을지도….

보기랑 틀려서, 의외로 할 때는 뭐 하는 여자였다… 미사 의 손에 주목

반면에 어줍잖은 남자에게 반해서 첫사랑을 망쳐버린 린 민메이에게는 동정을 금할 수 없다. 자신이 보냈던 수많은 러브 콜을 제대로 접수하지도 못한 채, 타산에 가까운 판단으로 결론을 내려버리고 뛰쳐나온 자신을 찾으러 왔나 싶더니 엉뚱한 소리만 해대는 사내…. 그런 놈에게 주긴 아까운 일이다.

카테지나 루스—그녀를 설득하게 만들라구, 반프레스토!

반프레스토의 수퍼로봇대전 시리즈는, 실은 필자가 가장 즐겨하는 게임이기도 하다. 알파에서는 그동안 짜증나는 요소의 하나로 지적되어왔던 전투씬 OFF라든가 연출력 등에서도 한 단계 성장한 듯 하여 참으로 기쁘게 플레이 할 수 있었다. …딱 하나를 제외하고는. 그건 다름아니라 V건담(빅토리 건담)에 등장하는 카테지나 루스를 설득할 수 없다는 점이었다. 설득도 안 되는 주제에 분위기를 살랑살랑 풍겨대는 카테지나. 그녀는 V건담의 주인공 웃소 에빈의 첫사랑의 상대이자, 크로노클에게로 넘어가 웃소를 적대하는 여성이다. 실상 남아도는 파일럿이 창고 그득한 상황에서도 하릴없이 적 캐릭터 설득에 몸과 마음을 바치는 로봇대전 플레이어들에게 있어서, 이런 해줄 듯 안 해줄 듯 하는 캐릭터는 혐오의 대상에 지나지 않는다.

크로노클은 테크니션이었던 걸까…

죽일 듯이 덤벼드는 카테지나. 예전의 상냥한 모습은 어디로…?

결국 원작에 충실한 탓인지 카테지나는 설득이 되지 않는 듯한데…이것은 참으로 슬픈 일이다. 원작에서 카테지나가 크로노클에게 보여주는 충실함은 어느 날 갑자기—라는 것보다 서서히 에스컬레이트되는 것임이 느껴진다. 이것은 사실 애니메이션을 보고 있는 사람들 가운데 성인층 이상의 시청자가 아니면 잘 알아들을 수 없을 **'생략'**이 숨어있는 것이다. 다름아니라 그녀가 성적인 관계를 동반한 접촉을 통해 크로노클에게서 벗어날 수 없는 입장이 되었다는 것을 함축하고 있는 것이다.

그녀의 정신붕괴는 이미 예견된 것이었는지도 모른다

건담 역사상 가장 슬펐던 결말

반대로 웃소의 끈질긴 대쉬는 첫사랑의 여인에 대한 순수한 감정이며, 지금의 카테지나와 크로노클의 관계와는 정반대의 존재로서 그녀를 혼란시키기도 한다. 육욕의 크로노클과 순정의 웃소의 대비랄까. 너무나 암시적이어서 읽기 어렵지만. 결국 V건담의 원작 마지막 화에서 카테지나는 정신붕괴(Z건담에서 카미유가 '별'이 된 것과는 다른, 인격이 둘로 갈라져 양쪽 다 무너지는 듯한 그런 것이었다)를 일으켜버리는 것이다.

V건담의 엔딩씬은 그 이후의 카테지나를 그림으로 인해서, 역대 건담 가운데 가장 슬픈 한 장면을 에필로그로서 장식하고 있다.

웃소 일행이 바랐던, 고향 카사레리아에서의 평화롭고 검소한 생활. 겨울 준비를 하는 샤크티며 웃소들. 어슴푸레 어두워지며 흐려지는 하늘과, 차가워진 공기가 옷깃을 여미게 만드는 숲에서 눈이 멀고 기억을 잃은 카테지나가 헤매고 있다. 빨래 중이던 샤크티에게 길을 묻는 카테지나는, 샤크티의 호의를 앞에 대하고서도 '돈이 없으니까요'라고 대답한다(전란후의 세상, 텅 빈 주머니에 눈이 멀어버린 젊은 여인이 어떤 방법으로 생계를 유지하는가에 대해서는, 가슴아프니 언급하지 않겠지

정신붕괴로 인해 장님이 되고 기억을 잃은 채 방황하는 카테지나

눈물로써 그녀를 배웅하는 샤크티

만 능히 짐작 가리라).

하염없이 카사레리아에 눈이 내리기 시작하는 속에서, 보자기를 둘러쓴 지치고 병든 카테지나가 갈피를 못 잡고—적어도 그녀에게 어떤 목적을 위해 가야만 하는 '어딘가'는 이미 전부 사라졌다—이동해간다. 그런 그녀의 뒤에서 조용히 전송하는 샤크티는 눈물을 훔친다….

정말이지 카테지나만큼, 할 수만 있다면 그 운명에서 구해주고 싶은 여인은 없었다. 그녀가 설득되지 않는다는 것만큼 개발 스탭들의 무신경함을 느끼게 해주는 대목은 없으리라.

라무—전기에 맞은 듯한, 아니 맞는 쇼크

녹색 머리카락에 볼록 튀어나온 두 개의 뿔. 흠 잡을 곳 하나 없는 나이스 보디임에도 불구하고 모로보시 아타루(諸星あたる)에게는 늘 구박만 당하는 아가씨 라무(ラム-Lum). 눈 위의 아이섀도는 좀 어울리지 않았지만, 그것도 말미에 살포시 붙이는 "~닷짜"라는 한마디와 어우러지면, 호물호물 보는 이를 연체동물로 만들어버리고 만다. 그렇게 되면 전기에 맞건 코브라 트위스트에 걸리건 이 몸바쳐 사랑하고 싶어지리라. 십 수년 전 일본 전체의 남자들이 마음을 빼앗기고, 그것도 모자라 상당수의 여성들도 그녀에게 호감을 품게 되었다. 대체 뭐가 불만이었던 걸까 아타루 놈은….

한 시대를 풍미했던 그녀. 지금 알아보는 이가 몇이나 될까.

애시당초 원작자인 타카하시 루미코(高橋留美子) 대선생께서는, 호랑이 무늬 비키니를 입었던 이 미소녀를 히로인의 자리에 앉힐 생각은 없으셨던 것 같다. 10년 후의 미래를 보러 모로보시 아타루가 타임 트랩했던 때, 장래의 아이가 될 코게루(일본어로 아타루(あたる)는 '맞다', 코게루(こげる)는 '넘어지다'라는 의미)의 어머니가 동급생 시노부(しのぶ)였던 것을 발견하는 일화가 있었던 점을 보아도 그렇다.

그러나 그녀의 인기가 하늘 높은 줄 모르고 올랐던 탓일까, 아니면 작가 자신이 그녀의 매력에 빠져들었던 탓일까. 어느 새인가 시노부의 존재감은 작아지고 점점 또렷해지는 라무의 위치. 결국엔 그녀가 최후의 승자(인지는 자신할 수 없다…)가 되고 만다. 아마도 후자의 이유가 아니었을까 싶은데, '란마 1/2(らんま1/2)'에서도 히로인 아카네보다 더욱 매력적인 샴푸의 인기가 올랐어도, 작가는 끝내 아카네를 고집했던 예가 있으니.

처음에는 잘난 듯이 다가서는 모습에 거부감을 품었다가도, 바보 같은 아타루의 바람기에 그저 참는 것만이 아닌 '그런 건 싫어'라고 자기 의사를 또렷히 말하는 부분에서, 스스로의 마음을 소중히 해야 한다는 점을 배운 사람도 많을 것이다.

텐죠 우테나—세계보다 비뚤어진 연애관부터 개혁하시지

텐죠 우테나(天上ウテナ)를 처음 접했던 것은, 의뭉하게 음탕스런 스토리를 자주 그리는 작가 사이토 치호의 만화라는 것을 알고, 침을 꼴딱거리며 단행본을 서가에서 집어들었던 순간이었다. '화관의 마돈나'를 비롯해 이 작가의 작품에는 대체로 전혀 의미가 없는 베드신이 항상 포함되어 있는데, 보는 사람 입장에서는 즐거운 일이지만 주 활동무대가 소녀 대상의 잡지라는 걸 생각하면 바다 건너 사는 사람들에게 야릇한 미소를 보내지 않을 수 없다.

극장판 소녀혁명 우테나 -어들레신스 묵시록-의 장면들

뒤이어서 보게된 것은 이쿠하라 쿠니히코(幾原邦彦) 감독의 애니메이션. 단행본 1권에 나왔던 우테나의 이모가 보여줬던 애정행각 같은 것이 잘려서 아쉬웠지만, 독특한 배경음악과 더불어 '장미의 신부'를 놓고 벌이는 듀얼리스트들의 결투씬은 불만한 것이었다. 헌데, 이게 대체 무슨 소리야? 스토리고 뭐고 없이 두서 없이 나오는 단어들과 그림자 인형을 통해 벌어지는 나레이션들. 오른쪽 15도 각도로 머리를 갸웃거리고 이맛살을 찡그리게 만든다.

아 그렇군. 이건 내가 가장 싫어하는 '기호화(記號化)'된 만화가 아닌가. 감독이며 작가들이 '이건 이런 뜻을 감추고 있는 거구요, 저건 실은 이러이러한 이미지를 담고 있는 것이올시다. 음핫핫'하고 거만하게 다리를 꼬는 만화들. 솔직히 말하라구, 당신들 실은 스스로도 뭔 소리를 하고있는지 모르고 있지?

그게 그런 내용이었단 말야?!

정말로 무언가를 알고있는 사람은 그것을 쉬운 말로 충분히 남에게 전달할 수 있는 것이며, 어려운 말을 어려운 말로밖에 표현하지 못한다면 아직 그것을 제대로 이해하고 있는 사람이 아니다. 이것은 필자의 지론이며, 또한 어느 정도 맞는 이치이기도 할 것이다. 그래서 '소녀혁명 우테나(少女革命ウテナ)'라는 만화는 한동안 필자와는 인연이 없었다.

그러다가 무심코 다시 이것을 접하게 된 건, 애니메이션이 끝나고서 스탭들과 인터뷰한 내용이 잡지며 통신상의 동호회를 통해 차츰 올라오기 시작했을 때이다. 그 내용은 상당히 쇼킹한 것이었고, 결국 압축판이라 할 수 있는 극장판을 다시 들여다보지 않을 수 없게 만들었던 것이다.

히메미야 안시. 장미의 신부라기보다는 숯 검댕이 신데렐라일까.

장미의 신부라 불리웠던 히메미야 안시(姫宮アンシー)가 실은 오라버니 되는 오오토리 학원(鳳學園)의 이사장과 위험한 관계였고, 게다가 결국에 그것을 극복하기 위한 선택지로 나왔던 것이 우테나와의 사랑이었다니…팬들의 뒤통수에 특대 햄머를 떨군 것이나 다름없는 일이다. 근친상간을 이기는 것은 동성애뿐이다…라는 귀결로 얼버무리기엔, 지나치게 기호화된 대사와 이미지만으로 연출한 애니메이션이었고, 이런 저런 것들이 버무려져 나온 결과는 지나치게 뒷맛이 씁쓸하기만 하다.

허니문 샐러드—사랑하기엔 너무 서툰 사람들

국내에서도 성인용 딱지를 달고 나온 만화 덕분에 잘 알려진 여성 만화가 니노미야 히카루(二宮ひかる). 그녀의 작품상의 특징은 섬세하기 그지없는 스토리 성으로 대표되며, 남녀간의 정사신이 반드시라고 말해도 좋을 정도로 끼어있지만 그건 덤에 지나지 않는다. 단편 '러브레터(ラブレター)'에서도 보이듯이, 그 특기는 남녀간의 미묘한 심리변화를 손에 잡힐 듯 묘사하는 능력에 있는 것이다. 현재 하쿠센샤(白泉社)의 영 애니멀(ヤングアニマル)에 연재중인 '허니문 샐러드'의 스토리 라인을 살펴보자.

'허니문 샐러드'의 단행본 표지

회사원 나츠카와 미노리(夏川實)는 26세의 회사원. 이른 아침의 지하철역에서, 밀려 넘어진 사이토 이치카(齋藤一花)에게 소매를 잡아뜯기며 최악의 기분이 된다. 게다가 아파트로 귀가해보니 학생시절 첫사랑의 상대였던 사이토 요우코(齋藤遙子)가 진을 치고 있는 것이 아닌가. 약간 퉁명스러운 곳이 있는 미노리는 삐걱거리는 관계를 유지하면서도 갈곳 없는 요우코를 집에 머물게 한다. 소매를 솜씨 좋게 수선해온 이치카에게 감사를 표하러 방문했던 미노리는, 헤어진 옛 남자의 위협에 두려워하는 이치카를 진정시키려다 몸을 섞게 되고, 마음이 가야할 곳을 잃은 두 사람은 당연한 듯 지속적으로 육체관계를 가지게 된다. 동거 중이던 요우코와 외출하던 미노리는 이치카와 어색한 조우를 맞게 되는데, 상처투성이로 한 팔에 붕대를 감은 이치카의 모습을 본 순간 피가 식는 듯한 느낌을 받는다….

이젠 너무 나이를 먹어버렸다

니노미야 히카루의 만화를 재미있게(!) 보면서 느끼는 감상이란 건, 이제 나도 꽤나 나이를 먹었다는 심정이다. 새파랗게 젊은 놈이 못하는 소리가 없다고 화내실 분들이 있을지도 모른다. 하지만 클라리스와 메텔을 보면서 가슴을 두근거리고, 영원의 여성으로서 동경하던 심정은 대체 어디로 사라져버린 것일까. 감히 풀 네임을 부르는 것도 망설여지던 마도카를 음담패설의 상대로 굴리고, 어른스런 연애를 다룬 만화에서 눈을 떼지 못한다. 웬만한 노출도에는 눈도 하나 깜짝 않게 되어버린 지금의 모습은, 별로 스스로 마음에 드는 모습은 아니다. 예전의 캐릭터들에게 집착하는 것은, 아마도 그런 이유일 터이다. 이런 이야기를 애니메이션이 비추어주는 현실에 눈뜬 자신에 대한 자괴감으로 끝내는 것은 죄악인 것인가….

동인 Carrot에 잘 오셨습니다

이번 달은 저번 2달과는 다르게 여성향의 동인서클을 소개해 드리게 되었습니다. 조금은 바뀐 분위기에 미소녀관련 서클만 소개한다고 점장에게 불만을 품어오던 독자분들에게는 희소식이 될지도 모르겠고 반대의 경우는 이번 달의 기사가 싫어질 수도 있겠군요. 하지만 더욱 다양한 메뉴를 준비하기 위한 점장의 노력으로 봐주시길.

글 : 점장

시작하기 전에

위에서 말했듯이 이번 달에는 여성향의 동인서클을 탐색하던 중 khai님을 발견(?)하게 되었고, 감사하게도 흔쾌하게 인터뷰를 승낙해 주셨다. 그런데 khai님과의 인터뷰를 성사시킨 뒤에 잘 생각해보니 khai님은 완전 여성향의 서클이 아니었던 것이다. 잠시 '아차!' 했지만 여성향의 분위기를 내기 위한 과도기로 생각하기로 하며 자기 만족 모드에 돌입. 그리고 인터뷰의 날이 다가오게 되었다.

프로필

필 명	khai (카이)
성 별	여성
생 일	1977년 8월
혈액형	AB형
좌우명	어떻게든 되겠지

khai님의 자화상

인터뷰

점장 : 그림을 그리기 시작한 것은 언제부터였습니까?

khai : 본격적인 원고라고 할 수 있는 것은 95년 말부터 그리기 시작했어요. 그리고 96년 2월에 학교를 졸업하면서 동인활동을 시작했죠. 이 때 zero라는 서클에서 hide의 팬 회지를 내었어요.

점장 : 지금 활동하고 있는 서클이 몇 있는 걸로 알고 있는데요?

khai : 먼저 Soul Mate라는 개인서클에서 활동하고 있고 Mint choco님과의 합동서클인 Lemon Tea Time에서는 레인과 디지캐럿 등을 냈었어요. Pure Blood는 zig님과의 합동서클이며 비정기적으로 책을 내고 있습니다. 마지막으로 zero는 최초로 활동한 서클인데 지금은 이곳의 명예회원으로 있습니다.

누구나 가장 애착을 가지리라 생각하는 개인서클. Khai님의 서클명은 Soul Mate이다

점장 : 그럼 개인서클과 합동서클의 활동 중에서는 어느 쪽이 마음에 드시나요?

khai : 둘 다 좋아요. 그러니까 하고 있는 걸지도 모르지만요. 으음…(약간 생각) 그래도 개인서클에서 개인지를 냈을 때에는 제 그림만을 보고 와주시는 것이니까 그런 점에 있어서 기쁘다고 할까요?

점장 : 개인서클인 soul mate는 어떻게 지으시게 된 이름인가요?

khai : 소설에서 따왔어요. 단순히 소설이라는 것이 이유는 아니고 어감이 좋아서랄까요? 서클명에 대해 질문을 받은 것은 처음이군요.

점장 : 내친 김에 khai라는 필명에 대해서도 알려주세요. 어떤 핸드폰 회사의 제품도 역시 khai가 아니던가요. 후후.

khai : 제가 khai라는 이름을 지은 것은 96년 초부터였어요. 필명을 지을 때 발음이 예쁜 것 같아서 카이(kai)라고 했는데 다른 팀원들의 필명이 전부 4글자라서 통일시키고자 h자를 넣어서 khai라고 한거거든요. 그런데 핸드폰이 나오는 바람에 망해버렸죠.

점장 : 본인의 그림체에 대해서는 어떻게 생각하세요? 일단 제가 이번 달은 여성향을 취재하기 위해 khai님을 찾아뵌 건데 잘 생각해보면 khai님의 소재들은 100% 여성향이 아닌 것 같거든요? 레인이라든지 디지캐럿은 남성들도 상당수 좋아하니까요.

100% 여성향 동인지라면 lain이 등장하는 경우는 역시 거의 없지 않을까

khai : 저 본인은 여성향이라고 생각하는데 역시 주위에서는 아니라고 해요. 개인적인 취향도 상당히 여성향적이고요. 그런데 남자분들도 많이 찾아와 주시더라고요.

점장 : 그럼 중간취향이라고 할 수 있을까요?

khai : 그렇다고 할 수 있겠군요.

점장 : 국내는 여성향 동인지가 대부분이라고 말할 수 있을 정도로 여성향 동인분들이 많은데 특별히 라이벌이라고 생각하고 계시는 분이 있다거나?

khai : 그다지요. 여성향이라고 해도 그림풍만 봐도 가지각색이니까요. 여성향이라는 것 하나로 구분 짓기보다는

그 개성을 살펴보면 십인십색이니 그렇게 보는 게 좋지 않을까요.

점장 : 최근에야 남성향 동인도 늘어나고 있는 추세이지요.

남자의 로망은 역시 로리 캐릭터(평)

khai : 예. 그렇게 남성향 동인들이 생겨가는 것을 보면 재미있어요. ACA초기에는 남자가 지나가기만 해도 신기할 정도로 쳐다보고 그랬는데 이제는 그렇지는 않으니까요.

점장 : 여성향이 대부분을 차지하고 있는 현실을 보면 여성향 서클분으로서 어떻게 생각하세요?

khai : 지금은 과도기이니 점점 커질 테고 많아지겠지요. 내용이 여성향일지라도 남성향의 그림을 그릴 수도 있고 반대의 경우도 있을 수 있잖아요? 어느 극단적인 형태가 아닌 양쪽을 다 만족시킬 수 있는 형태가 많아지는 것도 좋은 것 같아요. 저도 여성향을 좋아하지만 동인지는 중간적인 것을 지향하니까요.

점장 : 프로로의 진출은 어떤 쪽으로 생각하고 계시나요?

khai : 만화를 그리고 싶어요. 일러스트레이터 쪽은 그냥 겸업 정도랄까? 일러스트는 진짜 직업으로 하시는 분들에 비하면 부족하다 생각하거든요.

점장 : 그럼 국내 만화가분들 중에는 특별히 존경하시는 분이 있으신가요?

khai : 음… 너무 많아서 말씀드리기가 어렵네요. 지금 말씀드려도 나중에 또 생각나고 그럴 거 같아서요.

점장 : 평소에 그림을 그리실 때는 어떤 환경 속에서 그리시나요?

khai : 조용하게 그려요. 음악도 전혀 듣지 않고요. 제가 아무 소리도 들리지 않을 정도로 몰두하기 전까지는 어떠한 방해도 받기 원하지 않거든요. 그래서 그림도 밤에 그려요.

점장 : 혹시 좋아하는 게임이 있으세요?

전체적으로 khai님의 그림은 화려한 기교보다는 깔끔한 느낌을 받는다

khai : 프린세스 메이커요. 그리고 뿌요뿌요도 좋아하고 페르소나도 했었고 사무라이 스피리츠도 배틀팀 구경을 자주 다녔네요. 그러고 보니 이제 사무라이 시리즈도 나오기 힘들겠죠?(한숨)

점장 : 사무라이 시리즈 많이 좋아하셨나 보죠?

khai : 친구가 시즈마루를 좋아하거든요. 그 친구를 자주 따라다니며 구경하다 우연히 리무루루를 플레이하게 되었어요. 그때 리무루루에 반해서 사무라이 시리즈에 빠졌죠. 지금 생각해도 신기해요. 어떻게 내가 그토록 게임을 열심히 할 수 있었는가가요.

점장 : 그럼 만화쪽에는 특별하게 빠진 계기가 있으세요?

뭔가 위험한…아니아니 이게 아니고 환타지풍이다 환타지풍

khai : 김영숙씨의 만화를 보고 상당히 좋아했었어요. 그때가 중1때였는데 그땐 그분 그림을 많이 따라 그렸었죠. 그러다가 저만의 그림을 그리게 되긴 했지만요.

점장 : 그림을 그리는 것 이외에 해보고 싶은 일이 있다면?

khai : 없어요. 저에게는 그림뿐이니까요. 집에서 뒹구는 것은 좋아하지만요.

점장 : 만약 그림을 그리는 일에 대해 반대가 생긴다면 어떻게 하실 거예요? 가령 결혼하게 되는 사람이 반대한다든 하는 경우가 있을 수도 있잖아요?

khai : 그림밖에 없는 저에게 그림을 그리지 말라고 한다면 결혼하게 될 사람과 결혼을 안 하게 되겠지요. 집에서는 그다지 반대하지 않고 있고요. 그만큼 그림은 저에게 소중해요.

개인적으로 khai님의 그림 특징으로 강렬한 눈빛을 꼽고 싶다

점장 : 스토리는 본인이 직접 구상하시나요?

khai : 예.

점장 : 주로 어떻게 만드시나요? 한꺼번에 생각하여 만드시는지? 조금씩 적어 내려가신다든지?

역시 눈빛이…

khai : 퍼뜩퍼뜩 생각하는 것들을 틈틈이 적어두면서 나중에 살을 붙이는 방법으로 써요. 예전에 생각나는 것들을 조금씩 적었는데 너무 대충 적은 나머지 나중에 뭐가 뭔지 몰라서 다 날려버린 일화가 있어요. 그래서 그 후로는 되도록 자세하게 적고 있습니다.

점장 : 마지막으로 그림을 그리고자 하는 분들에게 한 말씀 하신다면요?

khai : 정말 이런 말하기가 그렇네요. 제가 그럴 말 할 군번도 아닌데…. 그래도 간단하게 말한다면 즐겁게 그리는 것이 가장 중요한 것 같습니다.

점장 : 그렇군요. 이번 ACA에 출전하시는 걸로 알고 있는데 남은 원고작업 수고하시길 바랍니다.

khai : 감사합니다.

작품 소개

khai님은 개인 서클에서의 개인지는 물론 다른 분들과의 합동서클에서도 활발한 활동을 하고 있다. 이런 다양한 활동이 있기에 지금은 물론이고 앞으로도 많은 인기를 누리게 되지 않을까 생각한다. 많은 동인지 중 몇 가지만 소개한다.

khai님의 첫 개인지이다. 역시 두근거리는 첫 데뷔?

두 번째 개인지의 표지. 이것… 남자인지 여자인지…

lemon tea time의 2번째 회지표지. 이곳에서는 레인이 주를 이루고 있다

lemon tea time의 3번째 회지의 뒷표지이다. 우와 귀여운 푸치코

PURE BLOOD 1호 표지이다. 상당히 많은 분들이 접해보았을 그림이라 생각한다

khai님의 홈페이지
http://members.tripod.lycos.co.kr/idkhai/

LINE ORIGINAL

코스프레 이야기

혀늉(BBIZIRI@COSPRE.COM)

이번에는 드디어!!

옷이나 소품을 만드는 데 가장 중요한 것은 역시 '재료'입니다. 그 옷의 전체적인 '이미지', 즉 척 봤을 때 주는 '인상'을 가장 크게 좌우하는 것은 재료이기 때문이지요. 간단히 말해서 비단 느낌의 부드러운 천을 가지고 가죽 소재의 강하고 박력 있는 인상을 줄 수는 없는 것과 같은 이치입니다. 특히 사진을 찍을 때, 세세한 부분보다는 전체적인 인상으로 사진 발이 잡히게 됩니다. 그런 면에서도 의상이나 소품의 재료라는 것은 큰 비중을 차지하는 것이 겠죠?

초코동 전훈님의 에스카플로네의 '알렌' 코스프레. 사실 알렌의 코스튬과 '공단'이라는 재료는 상당히 궁합이 맞지 않지만, 사진으로는 이렇게 멋있게 나왔다

그래서 이번 호에 중점적으로 설명하고자 하는 부분은 '재료'입니다. 제가 의상을 전문적으로 공부한 사람이 아니기 때문에 옷 만드는 방법에 대해서 마치 전문가인 것처럼 이야기할 수는 없기 때문에 '이것이 정석이다!' 라고 딱 잘라서 말할 수는 없습니다. 그저 여러분께 도움이 될 수 있도록 약간의 가이드를 하는 것뿐이죠. 조금이나마 도움이 되었으면 합니다.

옷을 만들어보자!!!

1. 두말할 것 없이 첫 번째는 천 고르기!

초보 코스튬 플레이어가 애를 먹는 것 중의 하나가 바로 이 천 고르기. 얼핏 생각하기에 '비슷한 색의 천 찾아서 쓰면 되는 거 아냐?' 라고 생각할지도 모르지만, 사실 엄청나게 까다로운 과정 중의 하나가 바로 이 천 고르기입니다.

우리가 코스튬 플레이를 하는 캐릭터의 옷은 대부분이 '만화'입니다. 작가들은 옷의 색은 표현해도 그 옷을 이루는 천의 '질감'까지는 자세하게 표현하지 못하는 것이 사실입니다(일러스트라면 얘기가 달라지겠지만… -_-;). 따라서 우리는 색은 둘째 치고서라도 그 캐릭터의 이미지를 가장 잘 표현해줄 수 있는 질감의 천을 골라야 하는 것이지요. 옷의 구김성 이라든지 광택, 옷이 주는 가볍고 무거운 느낌의 정도 등등. 하지만 별로 걱정하지 마세요. 만화작가가 역시 캐릭터의 의상을 그릴 때 '천'을 별로 염두에 두고 그리는 것이 아닐 테니까요. 대부분의 의상은 우리들이 보편적으로 입는 옷의 천과 비슷하다고 생각하고 그것에 맞춰주면 됩니다. 다만 약간의 가격차이로 옷감의 질이 차이가 납니다만, 너무 좋은 천까지는 필요도 없고 중간 정도의 적당한 천을 구입하는 것이 좋습니다. 코스튬 플레이 옷이 평상복은 아니니까요.

잠깐!! - 천은 어디서 구할 수 있을까요?

보통은 국내 최대의 원단시장인 동대문 평화시장에서 천을 구할 수 있습니다(지방분들이라면 '포목점'들이 모여있는 곳을 찾아보시길…). 지하철 4호선 동대문역 3번 출구로 나오면 바로 보이는 곳이지요. 천을 고르러 갈 때 주의할 점은 평화시장 자체가 워낙 넓고, 길은 좁은데다가 길 주위가 다들 비슷하게 생겼다보니 길을 잃기가 쉽습니다. 매장의 번호와 이름들을 확인하면서 다니는 것이 평화시장 탐험의 포인트! (던전 탐험하듯 종이에 약도를 그려가며 이동하는 것도 좋은 방법입니다)

하이라이트의 광택이 없고, 색의 채도(색의 흐리고 탁한 정도)만으로 그려진 그림들은 보통 '면'의 범주(보통 우리들의 옷과 같은 천이라고 생각하면 됩니다)에서 천을 선택하면 됩니다. 바지 천 같은 경우에는 '옥스포드' 천도 괜찮겠군요(옥스포드 천은 '진'의 느낌을 낼 수 있습니다). 면을 구입할 때는 '수'라는 단위가 있는데, 보통 '30수', '60수' 하는 수의 단위가 높아질수록 천의 질감은 부드러워지게 됩니다. 당연히 수의 단위가 낮을수록 거칠어지겠지요. 많이 만져보고 많이 돌아다니면서 골라야 할 겁니다.

이 비단 같은 느낌이 바로 공단이다!

하이라이트의 광택이 들어간 천들은 면 범주의 천 이외에도 공단, 에나멜, 레더 류의 천들이 있습니다. 이런 천들은 상당히 '튀는' 천이라서 최근 코스튬 플레이어들에게 사랑 받고(?) 있는 천들이기도 합니다.

일단 '공단'은 동양적인 의상일 경우에 주로 사용되고 있는데, 공단의 약점은 옷이 너무 가벼워 보일 수도 있다는 것입니다. 게다가 구겨지면 보통의 옷보다 훨씬 추해 보이는 재료이기도 하지요(공단 특유의 광택이 나기 때문에 옷구김이 훨씬 눈에 띈답니다). 게다가 미끌거리기 때문에 옷 만들기도 어렵습니다. 공단을 고를 때는 가게 주인 아주머니(아저씨나 오빠, 형 일수도 있겠죠 -_-;)께 "어떤 옷을 만들려고 하는데, 이 정도의 천이면 어떨까요?"하고 꼭 물어보기 바랍니다. 색은 둘째 치고서라도 공단은 흘러내리는 특성 때문에 '입기'에는 무리인 종류도 있거든요. 따라서 '오로지 공단'의 옷보다는 50수 이상의 고운 면과 함께 만들어주는 것이 좋습니다(특히 속의 옷들, 바지 같은 것은 면으로 해주고 눈에 잘 띄는 상의 같은 경우에 공단을 쓰면 좋겠다고 생각합니다. 하지만 제 말이 항상 옳은 것은 아니니 스스로 잘 생각해서 선택해 주세요!). 아! 공단 대신에 조금 비싼 한복천을 사용한다면 너무나도 멋진 옷이 만들어지더군요(하지만 한복천은 정말 비싸던데…).

왼쪽의 빨간 옷이 한복천, 오른쪽이 공단으로 만들어진 옷. 필자도 같이 했던 '바람의 나라' 팀 코스프레입니다

'에나멜'은 '봉신연의'에 가장 잘 어울리는 천입니다. 에나멜은 흰색의 안감 위에 색깔이 있는 비닐을 붙여서 만드는 일종의 '비닐 옷'인데, 이 천의 황당한 특징은 완전방수에 절대보온 이라는 것입니다. 이것으로 몸에 딱 붙는 옷을 만들어서 입는다 하는 날엔 행사 날 전후 몸보신에 각별히

신경을 써줘야 되겠습니다. 쉽게 말해서 온몸의 땀을 쫘악 빼버리는 재료라고나 할까요. 특히 여름에는 비닐과 피부 사이의 '천'에 모든 땀이 스며들어 빠져나가질 못하기 때문에 '물의 막'이 발생, 마치 사우나 하는 기분이 들지요. 한번 입고 난 후 꼭 뒤집어서 말려줘야 합니다!

어쨌든 이 천의 특징은 아주 날카로운 광택을 낸다는 겁니다. 번쩍번쩍 거리는 특징이지요. 최근엔 번쩍이는 패딩점퍼가 유행이기도 한데, 그 번쩍이는 천이라고 하면 이해하기 쉽겠죠? 이 천은 정말이지 가장 '튀는' 천이기 때문에 '카드캡터 사쿠라'의 옷에도 쓰일 정도로 필요 이상으로 쓰이고 있는 천이기도 합니다. 하지만 잘만 입어주면 멋지니까 제가 추천해드리는 천이기도 합니다. 옷이 가벼워 보일 수도 있지만 정말 만화 같다고 할까요(에반게리온의 플러그 수트도 이것으로 만듭니다).

오웃! 왕천군의 옷을 에나멜로 멋지게!!! 왠지 특촬물 같은 분위기…

더불어 에나멜에는 신축성이라곤 전혀 없다. 이런 무리한 포즈는 금물(레더도 마찬가지다!)

'레더'는 인조 가죽이라고 생각하면 됩니다. 에나멜과 아주 비슷하지만, 에나멜과 달리 위화감보다는 정말 '멋있다'란 느낌이 날 정도의 옷을 만들 수 있습니다. 하지만 만화원작의 옷의 느낌과 조금 벗어나는 느낌도 없잖아 있는데다가 너무 무겁다는 느낌이 들기도 합니다. 검정 계통의 옷이라면 최고로 잘 어울리는 천 이지만요. 레더 역시 에나멜과 같은 황당한 특징을 가지고 있습니다. 절대보온, 완전방수. 하지만 역시 멋진 재료입니다(이런 때 가죽바지 안 입어 보면 언제 입어보나요 ㅠ.ㅠ).

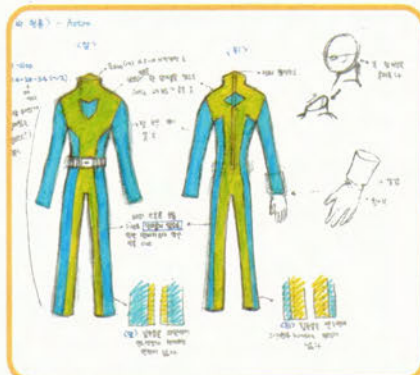
레더와 망사천으로 만든 섹시 코스튬. 행사하는 날 정신 못 차리고 쫓아다니던 사람들이 꽤 있었다는…

천을 고를 때는 '이거다!'라고 느낌이 오더라도 일단은 기억해두고 단번에 사지는 마세요. 마치 옷을 고르는 것처럼 여러 곳을 돌아다니시면서 많은 천을 만져보고 색을 비교해보기 바랍니다. 천 고르기에서는 재질만큼이나 '색'도 중요하기 때문에 가장 이미지에 맞는 천을 고르기 위해선 한참을 돌아다녀야 할겁니다(쩝… 쬐끔 힘들죠 ㅠ.ㅠ). 참! 천을 사러 갈 때는 꼭 컬러로 된 캐릭터 자료를 들고 가야 하는 것을 잊지 마세요!

벨벳은 천 위에 털들이 한번 깔려있는, 만지면 털 느낌이 살짝 나는 부드러운 소재. 벨벳천의 타키가 이렇게 잘 어울릴 줄이야! ㅠ.ㅠ

2. 자- 이제 어떻게 할까나…

옷을 만들려고 하는데… 잠깐만, 그러고 보니 옷을 만들어본 경험도 없고 미싱도 없는데!!! 사실 대부분의 코스튬 플레이어들이 경험도, 미싱도 없는 상태에서 손바느질로 애쓰면서 시작하기 마련입니다. 물론 집에 미싱이 있다고 해도 사용법을 잘 몰라서 헤매는 것은 마찬가지. 그렇다고 옷의 전부를 손바느질로?(실제로 손바느질로 만드시는 분들도 많습니다 ^^;) 옷은 어떻게 만들어야 할까요? 이미 말했듯이 전 옷에 대해서 제대로 공부하지 않았기 때문에 옷을 만드는 '바느질' 방법에 대해서는 옷 만들기 교본 정도를 참고하시고, 여기서는 옷을 어떻게 만드느냐가 아닌 어떤 방법으로 만들 것인가에 대해서 알아보겠습니다.

퀄리티 면에서 최고를 노리려면 역시 전문 코스튬 메이커나 맞춤 의상실에 옷을 맡기는 것이 좋은 방법입니다. 돈도 많이 드는 데다가 '그런 건 코스프레가 아냐!'라고 생각하는 분들도 있지만, 정말 멋진 옷을 만들고 싶은데 실력이 안 된다면 코스튬 메이커에 맡기는 것은 전혀 문제되지 않다고 생각합니다. 누군가가 '옷'을 만들기 위해서 밤을 샌다면 다른 누군가는 '돈'을 마련하기 위해서 굶어가며, 뛰어가며, 힘을 들이는 것이니까요. 그 과정 자체에 '땀'이 들어간다면 상관없다고 생각합니다.

수선집에 맡길 때는 사진과 함께 옷의 구조를 알 수 있는 설명서를 같이 맡겨야 안심!

돈을 그렇게 많이 들지 않고 좋은 퀄리티를 노리려면 '옷 수선집'에 맡기는 것이 좋은 방법입니다. 그러나 보통 옷 수선집 들은 옷을 잘 만들 수 없는 곳이 많습니다. 아마 못 만든다고 하는 집이 많을 텐데요, 그래도 주위의 옷 수선집들을 모두 돌아다녀 보세요. 의외로 옷을 잘 만드는 분이 있을 수 있으니까요. 주인 아주머니께서 심술궂지 않은 이상 3~5만원이면 옷 한 벌은 만들 수 있을 겁니다. 하지만 아주머니께서 만화에 대해서 잘 모르니, 정확한 자료 제시와 틈틈히 가서 확인해 가며 아주머니와 같이 만들어야겠죠(아저씨나 할아버지일 수도…-_-;).

옷을 만드는 과정 역시 '코스프레'입니다. 그렇기 때문에 손수 만드는 것 역시 멋진 방법!!! 혼자서 궁상맞게 밤을 새기보다는 친구 두세 명과 모여서 오손도손 서로 아껴줘가며 만든다면 그것만큼 멋진 추억은 없겠지요. 또, 힘들다 하더라도 여럿이 있으면 웃으면서 즐겁게 할 수 있잖아요? ^^ 혼자서 만들 때 추천하는 방법이라면 너무 모든 것을 혼자서 해결하려고 하지는 말라는 것입니다. 가령 단추구멍 만들기나 지퍼 달기, 벨트구멍 만들기, 혹은 소매나 발목부분의 뒷정리 등은 수선집에서도 충분히 할 수 있거든요. 아니 어쩌면 더 잘 해 줄수도 있습니다. 옷본을 다 그리고 천을 잘랐다면 미숙한 미싱질이나 혼자서 손바느질하는 것보다는 수선집에 가면 빨리 박을 수 있겠죠. 이럴 때는 단골 수선집을 하나 만들어두면 편리합니다.

잠깐, 옷본이 뭐죠?

옷본은 옷의 설계도를 말합니다. (남자라면 쉽게 볼 수 없겠지만) 가정 교과서 같은 것을 보면 옷에 대한 과목에서 옷의 설계도 같은 것이 그려져 있죠? 그것이 바로 '옷본'입니다. 코스프레 옷들이 워낙 독특하다 보니 옷본 뜨기가 당황스러울 때도 많습니다. ··

인기리에 연재되고 있는 코스프레!! 다음 호에는 드디어 사람들의 요청이 쇄도하는 소품 제작에 대해 다뤄보겠습니다. 소품제작은 코스프레의 완성도의 축이 되는 만큼 종요한 사항사항이지요. 많이 기대해 주세요!

Original

게임 & 컬쳐 Vol.11

일본의 아이돌 스타

-유라시아 익스프레스, ∅STORY, 스페이스 비너스 starring 모닝무스메

깡충깡충 뛰어다닌다. 무대를 압도한다. 그녀들은 사나이의 가슴에 불을 지핀다. 한번만이라도 가까이서 볼 수만 있다면, 손이라도 한번 잡아봤으면, 으으으….

글 : SAI / 어시스트 : 이현복

Idol이란?

idol-영어사전을 찾아보면 우상, 신상, 우상숭배 등의 뜻이 나열되어 있다. 대충 종합해서 결론지어보면 숭배의 대상이라는 뜻을 어렵지 않게 유추해 낼 수 있다. 이러한 뜻을 가진 아이덜이라는 단어가 연예계로 넘어가면서 '젊은이들에게 인기를 얻는 10대의 어린 스타'라는 의미로 도용되어진다. 뭐 그들이 숭배의 대상이고 보니 굳이 도용이라는 말보다 사용이라고 해도 틀리지는 않겠다. 현실에서 예를 들자면 전지연, 핑클, 김민희, 임은경,…나훈아(앗! 아닌가)

이웃나라의 아이돌

아이덜이 아이돌이 된 것은 아이돌이란 말이 idol의 일본식 발음이고 또 그들이 먼저 사용한 것이 우리나라에 자연스럽게 넘어오게 된 것이다. 불과 천 오백 년 전에는 우리의 조상님들이 저들에게 선진문물을 나누어주셨건만 지금을 살고 있는 우리는…, 부끄러워할 줄 알아야한다. 어쨌든 본론으로 돌아가서, 일본의 아이돌은 상당히 어린 나이에 발굴되어 기량(?)을 발휘하게 되는데 특히 미소녀의 경우에는 고등학교 2학년 정도면 '이미 늦어버렸다'라고 할 정도로 데뷔시기가 앞당겨지고 있는 추세이다. 실제로 신인가수 발굴의 오디션에 7살짜리 아이가 본선에 오르는 일은 더 이상 놀랍지도 않을 정도이다. 그도 그럴 것이 일본의 경우 매니지먼트가 엄청나게 철저해서 실제로 데뷔하기 전까지 2, 3년의 공을 들이는 것 또한 예삿일이기 때문이다. 3개월 혹은 6개월이라고 하는 우리나라의 반짝이들과 비교를 하자니 짜증이 나서 쓰기가 싫다. 에이, 안 해!

그래도 '지피기기(知彼知己)면 백전불태(白戰不殆)'라고 하지 안았던가. 옛 어른들이 쓸데없이 비싼 종이에 힘들게 먹을 갈아서 이런 글을 남겨놓으신 게 아니니, 다시 또 해보자.

글로브(globe)라는 그룹을 만들어 활동도 하면서 작사작곡도 하고, 신인을 발굴해 매니지먼트까지 하는 아는 사람은 다 아는 코무라 테츠야(小村哲也)라는 인물이 있다. 그의 손을 거치면 무조건 '스타'라는 공식이 성립될 정도의, 매니지먼트의 신과 같은 존재이다. 실제로 아무로 나미에(安室奈美惠), 자·팜푸(THE PUMP), 스피도(SPEED) 등 현재 일본에서 나간다고 하는 가수들은 거의 대부분이 코무라 테츠야의 손을 거친 이들이다. 연중행사와도 같이 이른바 '코무라 테츠야 오디션'이라는 것이 해마다 열리는데 이게 장난이 아니어서 무슨 월드컵예선과 같이 지방예선이 열리고, 이곳에서 뽑힌 이들이 다시 지역예선을 거쳐 동경에서 결승전(?)을 펼치게 되는데 수십만의 예선참가자 중에서 결승에는 달랑 15명(팀) 전후로 올라와서 또 달랑 2, 3명(팀)만 뽑는 상상을 불허하는 오디션인 것이다. 완존히 월드컵이다, 월드컵! 이렇게 해서 선택된 인간들이 그냥 시장으로 나가느냐하면 저어얼대로 아니다. 앞에서 말했듯이 2년에서 3년 정도의 수련을 닦고서는 2곡이 들어가는 싱글 CD를 내면서 이른바 데뷔라는 것을 할 수 있다. 이렇게까지 하는데도 성공 못하면 영삼이 아니면 대중이다. 가수라는 연예계 중에서 일부분의 예를 든 것이지만 연예계 전체가 이러한 추세이다 보니 얼굴만으로는 역시 최고의 자리에 앉을 수는 없으며, 이것이 곧 스타의 생명을 길게 만드는 원천이라고 할 수 있을 것이다.

코무라 테츠야가 빚어낸 최고의 걸작이라고 일컬어지는 아무로 나미에와 SPEED

새로운 시도

이렇게 세상에 선보여지는 스타들은 너무나도 완벽하게 포장이 되어있어, 한번 인기를 모았다하면 그야말로 지지 않는 스타가 되어버린다. 이러한 완벽성은 이성에 대해서 가지는 이상형의 기준이 되어버리는 것은 어찌 보면 당연한 일인지도 모를 일이다. 자신이 살아가고 있는 그리 넓지 않은 테두리 속에서 이러한 아이돌과 같은 수준의 상대를 만난다는 것은 꿈만 같은 일이기에, 이러한 아이돌이 등장하는 게임이 나오는 것도 당연한 일이다. 적어도 남자라면, 당신이라면 핑클이 나오고 김민희, 임은경이 나오는 게임이 있다면 사지 않고 버틸 자신이 있는가? 나는 없·다!

맞춰보시라, 누가 떴을 지?

이러한 시대적 흐름(?) 속에서 자연스럽게 등장한 것이 '유라시아 익스프레스 살인사건(이하 유라시아)'이라는 게임으로 1998년 겨울에 '시네마 액티브'라는 특이한 장르로 에닉스에서 발매되었다. 스타들의 몸값이 장난이 아니다보니 새롭게 떠오르려고 하는 신인들을 기용해서 만든 것이 팬들에게 그다지 어필하지 못했던지 이렇다 할만한 히트를 기록하지는 못했다. 하지만 나중에 이 게임에 등장했던 미소녀 8명중에서 3명이 스타덤에 오르게 되는데….

Enomoto Kanako - 榎本加奈子

중학교 때부터 이미 잡지의 모델을 시작해서 유라시에 캐스팅될 당시에는 아주 약간의 주목을 받고 있던 그녀. 하지만 나머지 소녀들과 비교해

Eenomoto Kanako - 광고에 등장했던 모습과 잡지 사진

서는 단연 톱(?)스타였다. 유라시아에 출연(맞나?)하고 나서 꽤 주목을 끌더니 CM은 물론 드라마에도 출연하면서 단번에 아이돌의 반열에 오랐다. 사진을 통해서 보면 굉장히 부드러운 느낌을 주지만 드라마에서는 당찬 연기와 백치미를 보여주어 '저런 면도 있어나?' 라는 반응을 얻어내면서 성공한 케이스이다. 80년 9월 29일생으로 도쿄출신이다. 게임 속에서는 타미야 쿄코(田宮京子)라는 침착하고 어런스러운 그야말로 시리어스한 성격의 소유자로 등장했었다.

Fukada Kyoko – 深田恭子

Fukada Kyoko-사랑스런 그녀, 의아아아~

말이 필요 없는 아이돌 스타. 아버지의 친구의 권유로 오디션에 응모했다가 합격하면서 연예계에 데뷔한 드문 케이스. 스즈키 쿄카의 청순미, 나카야마 미호의 귀여움, 히로스에 료코의 건강미에다 후지와라 노리카의 섹시미를 겸비했다고 일컬어지는 만 18세 하고 3개월의 그녀, 1998년 7월부터 방영된 드라마 '신이여 한번만 더(神様, もう少しだけ)' 에 카네시로 타케시(金城武)의 상대역으로 출연해 폭발적인 인기를 얻게 된다. 이 드라마로 그녀는 관련분야에서 4번이나 수상을 하게 되는데 당시 그녀는 고등학교 1학년이었으며 데뷔한지 1년 4개월만의 일이었다. 그녀의 인기를 말해주듯 이듬해 그녀는 4개의 드라마에 연속으로 출연하게 되는데, 광고주들의 후카다 쿄코잡기가 시작되면서 수많은 CM을 통해서도 그녀의 얼굴이 TV에 자주 등장하게 된다. 유라시아에는 도이하라 사나에(土井原早苗)라는 조용한 우등생 역으로 등장했었다. 게임 속에서도 그녀의 매력을 충분히 느낄 수 있으니 그녀의 매력을 탐미하고 싶은 독자라면 용×을 뒤져보는 것도….

Kato Ai – 加藤あい

Kato Ai-SES와 친한 사람은 물어보자. 카토아이가 얼마나 귀여운지?

청순한 이미지의 그녀는 얼마 전까지도 현역 여고생이었다. 가끔 도발적인 포스터 사진들이 눈에 띄는 경우도 있는데, 일본의 연예계 구조상 섹스어필하지 못하는 아이돌은 스타의 자리에 오를 수 없다는 상황 속에서 어쩔 수 없이 만들어진 것이 아닐까한다. 여동생으로 혹은 누나로 때로는 연인으로, 어느 누구에게나 어필할 수 있는 얼굴을 지닌 그녀가 섹시한 연출까지 가능하다면 스타의 자리에 오르는 것은 누구나 예상할 수 있는 일일 것이다. 그녀의 매력을 이야기하자면 사랑의 대상보다는 멀리서 지켜보는 '사모의 대상' 이라는 표현이 어울릴 것 같다. 평소 성격은 조금 부끄럼을 타는 듯하면서도 상당히 활발하여, 생기 넘치는 싱그러운 이미지를 보여준다. 후지TV의 한 버라이어티 방송의 공동진행을 맡기도 했는데 이 프로그램에 우리나라의 S.E.S도 고정으로 출연했었다. 유라시아에서 그녀가 맡은 배역은 모리사와 치카(森澤千夏)로서, 감정적이고 자기중심적인 인물을 연기했었다.

때론 이런 도발적인 사진도 필요한 것이 아이돌 스타

유라시아 익스프레스 살인사건

앞에서 이 게임이 등장하게 된 상황-결국 시장성이겠지만-에 대해서 설명하였던 바와 같이 아이돌이 주는 매력과 게임산업이 접목되어서 만들진 것이 결국 이 '유라시아 익스프레스 살인사건' 인 것이다. 제작사인 에닉스는 아이돌이라는 소재를 게임의 어느 장르에 접목시켜야지 아이돌의 매력을 충분히 발산시킬 수 있을 것인지에 대해서 고민하였을 것이다. 결국 그들이 내린 결론은 탐정물을 바탕에 둔 어드밴쳐라는 장르였다. 일본에서 가장 인기있는 소설의 장르가 추리물이다 보니 이 두 가지를 적절히 믹서해서 게임을 만들어 냈다. 하지만… 유저들의 평가는 차가웠다. "등장하는 아이돌을 좋아하는 유저라면 해 볼만하다", "게임 도중에 범인이 누군지 알아버렸다", "4장의 CD를 바꿔 넣는데 정신이 없어서 게임에 집중할 수가 없다"라는 것들이었는데…당연하게도 히트를 하지는 못했다. 역시 게임은 게임다워야 한다는 것이 유저들이 에닉스에게 가르쳐준 어드바이스였다.

Story

어느 날 상하이로부터 플레이어(탐정)에게 한 통의 전화가 걸려온다. 수학여행을 떠난 조수, 츠바사(つばさ)에게서 걸려온 것으로 "수학여행에서 큰 일이 일어났어요, 빨리 좀 와주세요."라는 내용이었다. 플레이어는 전화를 끊고 츠바사가 있는 상하이를 향한다. 유라시아 대륙을 횡단하는 최신예 초특급 열차 '유라시아 익스프레스'. 이 열차를 타고 수학여행을 즐기고 있던 우리의 귀·여·운 아그들!! 이 열차에 신·나·는 합류를 한 플레이어는 츠바사에게 놀라운 사실을 듣게 된다. 그것은 츠바사 앞으로 당도한 살인을 예고하는 한편의 편지…. 아니나 다를까 인솔교사가 살해당하는 사건이 발생하게 되고, 플레이어는 조수인 츠바사와 함께 살인사건의 범인을 찾기 시작하는데….

조수인 카타오카 츠바사(片岡つばさ)역을 했던 히가시야마 마미(東山麻美)

또 한번의 시도-에닉스

유라시아의 시도가 무위로 돌아간 뒤 17개월. 에닉스는 다시 한번 실사게임을 내놓았다. 실사게임은 성공하지 못한다는 게임업계의 징크스를 깨고 싶은 욕심에서인지 이번에는 PS2라는 새로운 하드로 정상등정을 시도했다. 이번에도 다수의 유명 아이돌들을 게임에 등장시킴으로 해서 그 관심은 차츰 증폭되어갔다. DVD라는 신매체를 사용함으로써 DVD를 갈아 끼우는 번거로움도 줄어들었다(DVD 2장). 전작에 비해 인지도가 높은 신인 아이돌을 캐스팅하여 유저들의 욕구도 가일층시켰다. 문제는 역시 게임이었다. 유저는 게임성을 보고 플레이를 한다는 평범한 진리를 깨달은 에닉스는 ØSTORY(러브스토리)라는 이름의 연애 시뮬레이션의 성격을 둔 게임을 발매한다.

OST으로도 발매되었었다

Hirayama Aya – 平山綾

1998년에 데뷔한 히라야마 아야는 이렇다고 할 만한 큰 활동은 없으나 조용히 그리고 끊임없이 활동을 지속하고 있는데 왕방울과 같은 큰 눈이 매력적이다. 그녀의 경우 사진집의 출판활동이 왕성해 데뷔 2년 만에 3권이나 냈다. 흔히 사진집이라고 하면 누드로 오해하기 쉽지만 일본의 경우, 자신이 좋아하는 아이돌의 평범한 모습을 알고싶어하는 경향이 강하여 누드가 아닌 일상생활의 모습을 담은 사진집의 제작과 수요가 많은 편이다. 그녀의 싱그러운 웃음은 짧은 순간에 스쳐 지나가는 영상매체보다는 사진 속에서 언제나 보고 느낄 수 있는 쪽에 잘 어울린다고 할 수도 있다. ØSTORY에서 그녀는 플레이어의 상대역인 리나(リナ)라는 신인 아이돌 가수역을 맡아서 자연스러운 연기를 소화냈다는 평가를 받았다. 게임을 통해 그녀의 환한 웃음을 맘껏 느낄 수 있다.

Hirayama Aya - 환한 웃음이 싱그러운 그녀♡♥

LINE ORIGINAL

Hatsune Eriko – 初音映莉子

1998년 겨울 단 한편의 CM으로 기이냥 스타가 되어버린 아이돌. 필자도 당시 일본에서 그녀가 출연한 광고를 보았는데, '누구지?' 하고 다시 한 번 그녀의 얼굴을 되돌아 본 기억이 아직도 생생하다. 요로코롬 귀엽고 깜찍한 것이 또 없다고 할 정도의 마스크를 지닌 아이돌. 처음의 이미지와는 달리 성인풍의 사진들을 보면, 이런 귀여운 스타일의 소녀가 저런 성숙한 여성스러움을 표현할 수도 있구나 하는 생각이 들 정도이다. CM으로 스타가 된 만큼 현재도 많은 CM에서 활약하고 있으며 드라마와 영화에도 각각 캐스팅 되어 그 영역을 차차 넓혀가고 있다. 82년 3월생으로 도쿄출신이다. ØSTORY에서는 주인공인 리나의 매니저인 사키(サキ)로 출연하는데 영적인 능력을 가지고 있어 플레이어와 직접적인 영적 대화가 가능하다.

Hatsune Eriko – 단 한편의 CM으로 일약 스타가 되었다는 점에서는 우리나라의 임은경과 비슷하다

Fujisaki Nanako – 藤崎奈奈子

1977년 12월 19일생으로 홋카이도(北海道) 출신인 후지사키 나나코는 위의 5명과 비교해서 나이가 많은 축에 드는데 그만큼 연륜이 쌓인 아이돌이다. 빅 아이돌이라고는 말할 수 없지만 웬만한 버라이어티 쇼에는 빠지지 않고 캐스팅 되는 편이다. 일본의 모 편의점 CM에 전속으로 출연하면서 하루도 빠지지 않고 TV를 통해서 볼 수 있게되었다. 마스크의 선이 굵어서 누가 보아도 시원한 느낌을 준다. 성격은 다소 푼수끼가 있어서 오히려 상대가 편안하게 느낄 수 있는 게 그녀의 매력이기도 한데, 항상 밝게 웃는 그녀의 얼굴을 보면 그녀의 고향만큼이나 푸르름을 느끼게 해 준다. 게임 중에서는 플레이어를 지상에 다시 돌려보내는 천사의 역할을 맡았다. 바람에 머리칼을 휘날리는 그녀의 모습은 언뜻 멍해 보이는 일면도 있는데 이것은 어디까지나 그녀의 매력이다. 호호호….

Fujisaki Nanako – 몸값이 비싼 만큼 게임에 등장하는 빈도도 적다

ØSTORY

전작이라고 할 수 있는 유라시아 익스프레스 살인사건에 이어 '시네마 액티브' 라는 장르로 발표된 ØSTORY는 전작이 흥행에 실패한 원인을 분석하여 나름대로 충분한 보정을 가한 작품이었다. 그런데…. 결론부터 말하자면 불·합·격(수험생들 놀라지 마세요!!!)이었다. 일단 연애라는 기본 바탕을 선택함으로써 관심을 끄는데는 성공했다고 할 수 있으나 그 스토리가 너무 단순했다는 것이다. 일반적인 연애 시뮬레이션이 선택의 분기가 있어 그 분기에 따라 스토리가 바뀌면서 다양한 상대와 가상적인 연애 경험을 할 수 있는 것과는 달리 하나의 대상과 그것도 거의 외길과도 같은 진행을 한다는 것은 유저들에게 매력으로 작용할 수 없었던 것이다. 확인된 바는 없지만 발매당시 6800엔이나 하던 소프트가 현재는 300엔에 팔린다는 이야기가 있을 정도이다. 게임 비평가들에게 전작과 크게 다를 바 없는 평가를 받다보니 어느 정도 예상은 했지만 그래도….

수많은 적자를 보았을 것임에 틀림없는 에닉스, 물론 다른 게임으로 그 이상으로 벌어들이겠지만…. 하지만 그들의 포기하지 않는 노력에 경의를 표하고 싶다. 다들 꺼려하는 실사게임에 적지 않은 자금을 투자하여 손해는 보았지만 게임계의 역사에 그들만의 발자취는 분명히 남을 것이라고 감히 평가해 본다. 남들이 가지 않는 길, 그곳으로 갈 수 있는 용기는 지금의 세상을 살아가는 우리들에게 오히려 소중하게 느껴지는 것이 아닐까. PS2 최초의 실사게임. 돈 주고도 살 수 없는 타이틀이다

스페이스 비너스 -starring 모닝 무스메

새해 벽두부터 새로운 실사 게임의 소식이 전해졌다. 이것을 과연 게임이라고 부를 수 있는 것인지에 대해서 우선 의아함을 느끼기는 했지만 PS2라는 하드를 통해서 그리고 패드로 조작한다는 설정에서 게임이라고 수긍할 수밖에 없었다. 요즘 일본에서 가장 많은 인기를 끌고 있는 모닝 무스메라는 그룹을 상품으로 내세운 이 게임은 Sony Music Entertainment에서 제작했다. 올해 1월 11일에 발매가 되었는데 아직까지 이렇다고 할만한 히트의 조짐은 보이지 않고 있다. 모닝 무스메의 라이브화면과 뮤직비디오 제작시 삭제되었던 장면들을 마음껏 조작하여 볼 수 있다는 것이 메리트인데 과연 유저들의 움직임은 어떠할는지 귀추가 주목된다. 10명이나 되는 구성멤버를 가지고 있는 모닝 무스메인만큼 쪽수로 밀어부칠 수도…. 일단은 두고 볼 단계인 것 같다.

모닝 무스메란?

모닝 무스메(モーニング娘。)는 1997년 TV東京의 ASAYAN이라는 아이돌을 발굴하여 키우는 프로그램에서 행한 락 보컬리스트 오디션 결선에서 '떨어진' 5명으로 시작되었다. 아베 나츠미, 나카자와 유우코, 이이다 카오리, 이시구로 아야, 후쿠다 아스카 이렇게 5명은 결선에서 떨어졌으나 '싱글CD 5만장을 5일 내에 모두 판매할 경우 데뷔시켜 주겠다' 라는 조건을 제시받고, 고등학교 앨범에서 주소를 찾아내 동창 전원에게 편지를 보내기도 하고, CD에 사인한 후 직접 발로 뛰어다니며 판매하는 등, 뼈를 깎는 노력 끝에 임무를 완수하고 '모닝 무스메' 라는 이름을 받을 수 있었다. 때문에 이들에게는 아이돌로서는 이례적이라고 할 수 있는 인디 싱글이 있다. '愛の種'(사랑의 씨앗)이 그것으로 이 곡이 담긴 싱글CD를 판매함으로써 데뷔가 가능했던 특별한 곡이다. 데뷔 앨범 'First Time'에도 실려있으며, 이 싱글CD는 현재 대단한 프리미엄이 붙어 현재 5만 5천엔(약 60만원)에 달한다고…게다가 사실상 구할 수 없다고 한다.

그리고 1998년 1월 8일, 츤쿠의 프로듀스 아래 대망의 메이저 데뷔 싱글 'モーニング コーヒー(Morning Coffee)'를 릴리즈. 그 이후 첫 멤버 보강을 갖게 되는데, 이치이 사야카, 야스다 케이, 야구치 마리의 3명이 추가되면서 모닝 무스메는 8명이 된다. (이때부터 복잡한 멤버 변천사가 시작된다 -_-;) 8명으로 늘어난 모닝 무스메는 2번째 싱글 'サマーナイトタウン(Summer Night Town)'를 연이어 히트시키고, 첫 앨범 'First Time'을 발매한 후 콘서트도 갖는다. 이 때 소속사에서 나카자와 유우코에게 엔카(트로트) 가수로 솔로 활동을 시키게 되고 첫 싱글 'カラスの女房(까마귀 부인)'을 내놓으며 엔카 차트 1위를 차지한다.

그 후 영화 'モーニング刑事(모닝 형사)'에 출연하여 삽입곡을 미니 앨범으로 내는 등 왕성한 활동을 계속하다 3번째 싱글 '抱いて Hold On

Me!(안아 줘 Hold On Me!)'을 발표하는데, 이 곡이 모닝 무스메 사상 최초로 오리콘 챠트(*주1) 1위에 오르면서 큰 인기를 얻고, 그 해 레코드 대상 신인가수상을 받으며 홍백가합전(*주2)에도 출연하게 되는 영광을 얻는다.

이때부터 모닝 무스메를 쪼개고 붙여서 몇 개의 유닛로 나눠서 활동하게 되는데, 이시구로 아야, 야구치 마리, 이이다 카오리의 3명이 'タンポポ(탄포포 - '민들레' 라는 뜻)'란 유닛로 활동을 시작한다. 데뷔곡은 'ラストキッス(Last Kiss)'로 우리나라에도 많이 알려진 '마술사 오펜'의 TV 애니메이션에 삽입되기도 하며 인기를 얻는다. 그리고 모닝 무스메로서도 동시에 활동을 하는데, 모닝 무스메의 4번째 싱글인 'Memory 青春の光(Memory 청춘의 빛)'을 내놓고 1달 후 탄포포의 2번째 싱글 'Motto'를 발매하여 역시 히트시킨다. 이후 모닝 무스메로는 5번째 싱글-眞夏の光線(한여름의 광선), 6번째 싱글-ふるさと(고향), 2번째 앨범 'Second Morning'을, 탄포포는 3번째 싱글-たんぽぽ(민들레), 1번째 앨범 'TANPOPO1'을 내놓으며 꾸준히 활동을 한다. 그리고 5번째 싱글부터 최연소자 멤버였던 후쿠다 아스카가 '학업이 더 중요하다'라는 이유로 모닝 무스메를 탈퇴하여 모닝 무스메는 7명으로 줄어들게 된다(당시 중학생이었던 후쿠다 아스카는 결국 명문 사립고교로 진학했다고 한다). 그리고…

ハッピーサマーウェディング(해피 서머 웨딩)을 부를 당시 입은 복장. 이런 옷을 입고 TV에 나와 노래한다고 생각해 보라…(안무도 보통이 아니다)

*주1 - 일본의 빌보드 챠트라고 생각하면 된다.

*주2 - 홍백가합전은 12/31에 NHK에서 방송되는 TV프로그램으로, 한해동안 인기를 끌었던 가수를 초청하여 홍팀과 백팀으로 나누어 노래대결을 하는 프로그램이다.

왜 모닝 무스메가 인기있는가?

앞에서 간단히(…라고 하기엔 약간 복잡한 것 같기도 하지만) 모닝 무스메의 소개를 해보았다. 그런데 처음 언뜻 보기에는 '어떻게 이런 아이돌 그룹이 인기가 높은 거지?' 하고 의아해하는 사람들이 많을 것이다(지금은 거의 광적인 팬인 필자도 처음에 사진으로 봤을 때 그런 생각을 했다). 일단 아이돌이라면 당연히 예쁘고 깜찍한 외모가 기본이 되야 할텐데 객관적으로 봤을 때 예쁘다고 평가할만한 멤버는 모닝 무스메 현재 멤버와 전 멤버를 합쳐도 거의 찾기 힘들다(…물론 자꾸 보면 정든다…). 그렇다면 지금의 최고의 인기를 누리게 된 이유는 무엇일까?

먼저 가장 크게 작용한 이유라고 볼 수 있는 것이 바로 프로듀서 츤쿠의 아이디어이다. 그는 모닝 무스메를 비롯한 'Hello Project'의 컨트리 무스메, 코코넛 무스메, T&C 봄바(처음 이름은 '太陽とシスコムーン'-태양과 시스코문. 시스코문은 샌프란시스코의 달이란 뜻이라고 함-이었는데 어느 날 갑자기 츤쿠 맘대로 T&C 봄바라고 이름을 바꿔버렸다. 현재는 해체), 메론 기념일 등의 모든 프로듀스, 작사·작곡을 맡아 하였는데, 그룹 이름만 봐도 츤쿠의 남다른 센스를 알 수 있다(…). 츤쿠가 쓰는 곡도 역시 장난이 아니다. 가장 히트를 쳤던 '러브 머신'은 '나는 정말로 Nice Body Body Body'라든가 '아무리 불경기라도 사랑은 인플레이션' 같은 가사를 담고 있으며, 가장 엽기적이었던 '사랑의 댄스사이트'의 경우 '인생의 홈페이지를 갱신하자 섹시빔으로' 등의 가사로 이루어져 있다(…). 특히 개성적인 코러스와 애드립은 직접 들어보지 않고서는 도저히 설명할 길이 없을 정도. 한편 곡 자체의 완성도도 높아 독특하면서도 한번 맛을 들이면 헤어 나오기 힘든 중독성을 가지고 있다. 또한 안무와 복장 또한 상식을 깨는 신선한 충격을 주는데, 모닝 무스메의 노래는 반드시 P.V (Promotion Video - 뮤직 비디오와 비슷한 개념이라고 보면 된다)로 보지 않으면 그 매력을 반도 느낄 수 없다고 단언할 수 있을 정도다.

두 번째로 멤버들의 넘치는 '끼'와 '능력'이다. 이런 점은 노래뿐만 아니라 모닝 무스메가 쇼 프로그램에서 하는 행동에서 많이 찾아볼 수 있기 때문에 우리나라에서는 구해 보기 힘든 것은 사실이지만, 모닝 무스메가 나오는 토크쇼를 보지 않았다면 모닝 무스메를 제대로 알고 있다고 하기 힘들다. 한편 모닝 무스메가 출연하는 쇼 프로그램을 보면 모닝 무스메 멤버들의 나이가 거의 어려서 어수룩한 점을 이용, 웃음거리로 만드는 경우가 많은데 일본 TV방송사에서는 '모닝 무스메를 이지메하면 시청률이 올라간다'라는 얘기가 있을 정도라고 한다. (사실 처음 보면 우리나라 기준으로 생각했을 때 지나치다 싶을 정도로 사람을 무시하는 경우가 많은데 일본에서는 그런 개그가 흔하다.) 그러면서도 그런 다재다능한 모습뿐만 아니라 춤을 추며 라이브로 노래할 수 있는 가수로서의 능력 또한 겸비하고 있다. 즉, 단지 '좋은 노래를 하는 가수'가 아니라, '좋은 노래와 다양한 오락적인 즐거움을 주는 가수'가 모닝 무스메라는 것이다.

세 번째는 멤버들의 노력! 처음 결성부터가 어렵고 힘들게 되었던 만큼 데뷔 멤버들은 모닝 무스메에 혼을 다하는 노력을 쏟아 붓고 있고, 추가로 들어온 멤버들 역시 어려운 오디션을 뚫고 모닝 무스메의 멤버로서 최선을 다하고 있다. 처음에는 스포트라이트를 받지 못하였지만 데뷔 3년이 지난 지금 대기만성을 이룬 데에는 멤버들의 각별한 노력이 없이는 불가능했을 것이다.

おまけ

Nakayama Miho - 中山美穗

말 그대로 일본의 범국민적인 최고의 아이돌 스타. 지금은 벌써 30을 바라보는 나이가 되었지만 그녀의 아성은 굳건하기만 하다. 일본을 벗어나지 않는 한 그녀의 얼굴을 보지 않고 지낸다는 것은 한마디로 무리. TV에서도, 전철 안에서도, 거리에서도, 신문에서도, 라디오에서도…. 우리나라에 러브레터라는 영화의 여주인공으로 소개된 적이 있다

Hirosue Ryoko - 廣末涼子

나카야마 미호의 뒤를 바짝 뒤쫓는 대형 아이돌 스타. 99년도에 와세다 대학교에 입학하였는데, 당시에 그녀의 특차 합격 소식이 알려지면서 입학 경쟁률이 다른 해와 비교해 거의 두 배 가까이 올랐다고 할 정도의 인기. 한국통신에 해당하는 일본의 NTT사의 전속 모델로 활동하며 수많은 CM과 드라마에서 활약하고 있다. 우리나라에는 철도원이라는 영화에서 주인공의 딸역을 함으로써 알려졌다.

Hujiwara Norika - 藤原紀香

Miss. Japan출신으로 일본에서 그녀를 모르면 간첩. 일본 최고의 섹시스타로써 아이돌이라고 하기에는 조금 늦은 출발을 보였으나, 무명이기는 하지만 아이돌 시절이 있었으므로 아이돌로 분류할 수 있다. 일본에서 가장 인기가 있는 격투기 K-1 그랑프리의 여자 진행자를 맡으면서 일약 스타로 발돋움했다. 세계에서 가장 거칠다는 K-1의 사나이들과 같이 서있을 때 그녀의 섹시함은 더욱 빛이 난다.

Tanaka Rena - 田中麗奈

1998년 여름, 산토리 음료의 오렌지 음료인 낫짱(なっちゃん)의 시리즈CM에 출연하면서 하루아침에 스타가 되어버린 신성(新星). 귀여우면서도 다부진 인상을 주는 그녀는 인기를 말해 주기라도 하듯이 80여 편의 CM과 드라마, 영화 등에 출연하면서 종횡무진 활약하고 있다. 그녀의 애칭은 출세작이었던 CM의 상품명이기도 한 낫짱.

LINE ORIGINAL

쓰레기 세상

사천명왕 & 소드 오브 소던

■사천명왕 ■MD ■1990년 8월 10일 ■시그마 ■6200엔
■소드 오브 소던 ■MD ■1991년 10월 11일 ■세가 ■6000엔

이번 달로 고전 명기 MD의 6대 쓰레기를 디벼보는 그 세 번째이자 마지막 시간 되겠다. 그런데 잘 보면 쓰레기들 답게 발매도 몰려서 된 경향이 있어(쓰레기가 쌓여 있는 매립장이 생각난다), X.D.R.과 라스탄 사가 2, 그리고 이번에 소개할 사천명왕이 1990년 8월에 발매되었다. 또 소드 오브 소던은 MD의 구극 쓰레기로 칭송받는 훌륭한(?) 게임으로, 그래픽은 그런 대로이지만… 그래픽만이 전부는 아니라는 것의 반증을 보여준 반면교사이기도 하다.

글: 도시형버스 540SL

사천명왕 – 그런데 어디가 쓰레기란 거지?

사천명왕은 라스탄 사가 2와 같은 날 발매가 되었다. 이 얼마나 멋진가? MD 유저들의 책꽂이를 쓰레기 매립장으로 만들어 주기 위한 제작사들의 담합(…일 리야 없겠지만)이 아름다워 보일 정도다. 금번의 MD 쓰레기 특집에서 소개되는 나머지 5개와는 달리 본작은 2인 플레이도 되고, 다양한(?) 4명의 캐릭터를 가지고 그 때 그 때의 상황에 응하여 바꿔가면서 플레이할 수도 있어 그 쓰레기다운 면이 겉으로 당장 느껴지지 않는다. 게다가 그래픽과 음악도 썩 괜찮고 분위기도 좀 그럴듯해서 뭔가 초명작 수퍼 시노비 비끄무리한 어딘가 애매한 분위기조차 풀풀 풍기기까지도 하니…. 하지만 아무런 이유도 없이 쓰레기 취급을 받을 리는 없을 터, 용감히 플레이를 해 보면 금새 그 문제점이 드러난다.

가장 먼저 보이는 단점은 공격 수단이다. 각 캐릭터에게는 통상 공격과 모아쓰는 공격이 있는데 통상 공격이 보스전에나 쓸모가 있지 평소에는 대단히 쓸모가 없다. 결국 평소에는 모아쓰는 공격만 쓰게 된다는 말이다(역으로 또 이게 보스전에서는 디립다 쓸모 없다). 까짓 거 이 정도야 발상의 전환이라는 면으로 좋게 생각하고 넘어가자. 문제는 그 다음이다. 당연히 적들은 스택을 이루어 줄줄이 몰려온다. 그런데? 이 모아쓰는 공격은 위력도 강하고 발톱에 낀 때만큼이나마 유도가 되고 기의 충전도 그런 대로 빨리 된다. 하지만… 아무리 빨리 되어도 그 갭은 있는 법이고(이 부분에 대해서는 지난달의 오소마츠군 부분을 참조) 그 사이에 덤벼드는 적은 어쩌라고? 달아나란 말인가? 결국 불편하기만 할 따름이다. 또 다른 문제는 캐릭터 사이의 성능의 차이를 그다지 느끼지 못하겠다는 점은(무기가 다르다는 점 정도일까?) 모처럼 만들어 놓은 캐릭터 교환 시스템을 무의미하게 만들어 버린다. 게다가 스테이지 하나 하나가 너무 짧다(그 대신 9스테이지까지 있다). 그렇다고 해서 무한정 긴 게 좋다는 얘기는 아니지만….

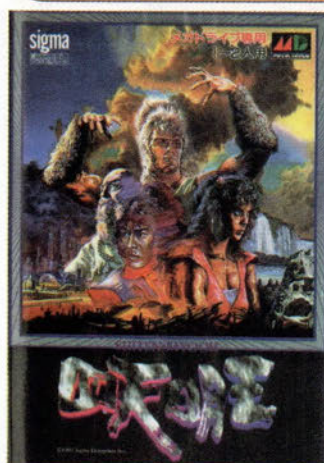
하지만 이러한 모든 단점의 위에 군림하는 치명적인 단점이 있으니 바로 캐릭터의 운동성이 너무나 우수하여(물론 반어법이다) 그 움직임이 대단히 느리다는 것이다. 덤으로 X.D.R.처럼 캐릭터의 판정 범위가 꽤 넓다. 그런 실상이다 보니 짜증나는 보스의 패턴에 대한 효과적인 대응을 할 수 없는 것은 물론이거니와, 심지어는 졸개들에 대해서도 제대로 대응할 수가 없다. 생각해 보라…한창 주먹이 오가며 실전을 하고 있는데 빤히 날아오는 주먹을 보고도 못 피해서 이빨 부러지기라도 했을 때의 기분을…. 아무리 게임이라도 기본적인 기분은 같은 거다. 그 좋은 실례로 앉은 상태에선 또 이동이 안 되고, 또 걸어가다가 앉는다고 ↓를 입력하면 반드시 한 두 발짝은 더 가다가 앉는다. 그래도 할 말 있는가? 여기에 보스의 공격 패턴이 짜증나기는 얼마나 짜증나는지. 실상 그리 복잡하거나 빠른 것은 아니지만 도대체가 피할 길이 보이지 않는 패턴은 플레이어의 실력을 너무 과신 한 것이라고 밖에는 생각이 되지 않는다. 한 술 더 떠서 캐릭터의 사망에 대해 아무런 대책이 없다. 한 번 죽은 캐릭터는 게임이 끝날 때까지 어떻게 되살리거나 할 방도가 없다. 물론 HP 회복아이템이 자주 나오는 편이기는 하지만 회복보다 피해를 많이 받는 상황에서야 이게 무슨 소용이란 말인가?

소드 오브 소던 – 구극의 쓰레기

본 필자가 이 역사적인(?) 게임을 접한 것은 1993년 초로 기억한다. 아무런 생각 없이 구해서 한 것이었는데, 이 때도 뭔가가 이상하다는 느낌이 들기는 들었다. 그래픽은 썩 괜찮아 보이는 반면 우선 BGM이 없는데다가 움직임조차 라스탄 사가 2에 비해서 결코 뒤떨어지지 않는 적은 프레임 수를 과시하고 있었고 시스템도 뭔가 이해가 가지 않았기 때문. 물론 그 때는 게임에 대한 경험이고 지식이고 뭐든지 죄다 일천했던 때이다가 보니 그냥 그러려니 하고 지나쳤는데 시간이 지나고 나서 알고 보니 이 게임이 MD 구극의 쓰레기였던 것이 아닌가….

우선 이 게임이 왜 구극의 쓰레기인지 간략하게 보자면 가장 큰 이유 중의 하나로 미국에서 만든 소위 양키판 게임이라는 것이다. 물론 미국이나 유럽 쪽의 서양풍 게임이 전부 졸작이냐 하면 그런 것은 또 아니지만 서양풍 게임은 일본에서는 꽤 수작이 되거나 대단히 졸작이 된다는 점-어디까지나 통계적인 것이다만-을 생각해 보면 이 게임은 후자에 해당하는 셈이 된 것이다. 또한 국내의 게임기 게임 유저들의 성향이 서양쪽보다는 일본쪽에 더 가까움을 생각하면 이러한 상황을 국내에 그대로 반영시켜도 크게 무리는 없을 것 같다. 이 게임의 문제점을 꼽자면 이미 대부분 언급했지만 가장 먼저 띄는 점은 BGM이 없다는 것이다. -게임에서 BGM의 중요성에 대해서는 12월호 DC기획을 참조하기를- 또 그나마 BGM이 없는 대신 효과음이 특별히 박력이 있고 우수하냐 하면 그렇지도 못하다. 굳이 들자면 캐릭터 죽을 때의 울부짖음(?)이 그래도 좀 쓸만한 정도다. 아울러 스크롤이 캐릭터의 움직임을 따라오지 못하는 것은 역시 뭔가 문제가 아니겠는가? 그래도 괜찮은 것이 그래픽인데, 꽤 고해상도 같아 보이는 그래픽만은 쓸만한 수준이지만 그런 그래픽 가지고 움직임은 디립다 띨빵하게 뚜-욱뚜-욱 끊기는 데다가 그나마 캐릭터가 좀 작기라도 하면 괜찮기라도 하지, 캐릭터는 지난달의 라스탄 사가 2 보다 더 컸으면 컸지, 결코 작다고 할 수 없다. 따라서 맞을 거 안 맞을 거 다 맞아 준다. 또 공격 모션이나 방법도 다양치 못하며 공격 범위도 도대체 이게 맞은 건지 안 맞은 건지, 알 수가 없다. 도대체 이런 게임을 굳이 일본에 수입 이식 발매한 이유를 아무리 봐도 모를 일이다(재능이 뛰어나도 일을 이따위로 하니까 세가가 욕을 많이 듣는 거다. 그러고 보니 요즘 왠지 스퀘어가 세가를 닮아가고 있는 듯도). 또 아이템으로는 여러 가지 포션이 나오는데 이들을 조합하여 다양한 효과를 낸다는 발상은 좋았지만 결국 포션이 마음대로 나오는 것도 아니다 보니 조합이 쉽지도 않아 아무 짝에도 쓸모가 없는 시스템이 되었다는 것도 생각해 볼 가치가 있는 일이다. 마지막으로 덧붙이자면 제목의 네이밍 센스도 걸작인데, 제목을 직역하자면 소던의 검이 된다. 이 소던은 등장하는 두 주인공(이름은 각각 브르단과 샤르단으로, 남매사이라나)의 검술 스승이기는 하지만 정작 게임 본편에서는 코빼기도 안 내비치는 캐릭터다. 그러면 의미가 있는 건가?

사천명(明)왕의 캄캄한[冥] 실상

● 밝을 명(明)과 어두울 명(冥)을 대비시킨 말장난이다

뭔가 북두의 권 비슷한 분위기

이건 그래도 뻥은 덜 치는 편이다

1~6 스테이지까지는 임의대로 순서를 정할 수 있다

뭔 차이가 있는 거냐…

스테이지를 클리어했으면 회복이라도 좀 해 줘라!

죽으면 이렇게 끝인 거다…

여기서 바로 밑의 구멍으로 떨어지면?

역시 끝이다

캐릭터가 사망하여 교대했을 경우 잠시동안 공중에 떠서 내려오지 못하는 버그도 있다. 정말 멋지다!

멋지게 게임오버(반어법이다)

일종의 필살기이기야 하다만 캐릭터를 바꿔도 다 똑같다는 게 문제다

소드 오브 소던의 쓰레기다운 실상

일러스트는 열라 그럴듯한 거 썼다

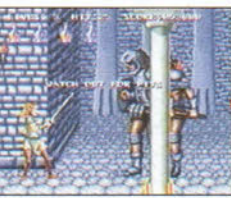
그럴듯한 화면을 찍고 싶어도 그럴게 있어야 찍지…

전형적인 양키풍의 타이틀화면. 타이틀 음악은 그럴듯하다

왜 캐릭터 선택과 본 게임 내와 패키지의 캐릭터가 다 따로 노는 거냐

4스테이지는 묘지이다

죽을 때는 사실적으로

Hall of Fame… 즉 고득점자 명단이다. 그런데 저렇게 글자 하나씩 하나씩 가져다 세겨서 어느 세월에 다 세기냐. 참고로 여기는 단 3장의 사진이지만 실제로는 5분 정도 걸렸다

여기가 아무렇지도 않은 것 같다고?

실은 이렇게 함정이 있다

◎ 이번달에는 CD에 소드 오브 소던(사천명왕은 동영상으로서의 가치는 그다지 없다고 판단, 싣지 않았다)과 과월호 A/S로 데스 크림존이 나간다. 상세사항은 CD 내의 문서 파일을 참조.
◎ 다음 달부터는 본 코너는 동영상위주로 포맷이 대폭 바뀌므로 CD로 옮겨 연재되게 된다.

라인응급실

다음 달 응급실의 마감은 2월 11일까지입니다. 그리고 증상은 교정을 최대한 자제하고 원문에 준하여 게재함을 원칙으로 하였으므로 이상한 표현이 있을 수 있습니다.

담당 : VVVF

증상 서울특별시 서초구 잠원동 이재준 환자

파이널 판타지 WSC 공략 부탁하고요. 원더스완 팩은 원더스완 칼라에도 돌아가나요

처방 WS판 FF는 이번 달에 공략이 나갑니다. 그리고 GBC에서 흑백GB의 게임들이 잘 되는 것과 마찬가지로 WSC에서도 흑백WS의 게임들이 잘 됩니다.

증상 서울특별시 강동구 둔촌동 박수환 환자

FF 9에서 뒤에를 보면 포켓 스테이션 대응이라고 써 있는데 어떻게 하는 거예염 저번에도 물어봤는데 안 뽑아주셔서…제발

처방 FF 9는 포켓 스테이션을 지원하지 않습니다. 복사의 표지를 보시고 그렇게 생각하신 모양인데 복사를 만들 때 표지를 마구 합성 편집하는 경우가 많아서 사양이 엉터리로 적혀 나온 것이 엄청 많습니다(한 예로 FF 8인데 8인용이라고 나온 것을 보기도). 아울러 정품의 사양 부분을 실어 드리니 눈으로 보시고 확인을…♥

증상 경기도 성남시 수정구 단대동 방경환 환자

① 리얼로봇 파이널 어택의 숨겨진 로봇들 고르는 법, 가르쳐 주세요. ② SD건담 G제너레이션 제로에서 드벤울프, 개릭슨(아니면 전투바이크 갑, 을)의 생산법을 가르쳐 주십시오. ③ SD건담 G제너레이션 F에서 데이터 컨버트를 하면 토네이도 건담을 얻지 못합니다. 만약 얻는 법이 있다면 가르쳐 주십시오.

처방 ① 리얼 로봇 파이널 어택의 숨겨진 로봇 선택법은 로봇 선택에서 커서를 아하와 같이 이동시킨 다음에 마지막에서 △을 눌러 선택하면 됩니다. 단, 마지막 보스인 게트빔을 출현시키려면 먼저 SRX 시리즈 3기를 모두 출현시켜 놓아야 합니다.

로봇	방법
R-1	던바인, 엘가임, Z건담, 던바인, D-1커스텀
R-2	Z건담, Z건담, D-1커스텀, 던바인, D-1커스텀
R-3	엘가임, GX 디바이더, W게리어, Z건담, 던바인
게트빔	R-1, R-2, R-3, R-1, W게리어

② 드벤울프는 건담Mk5+양산형 사이코건담, 개릭슨은 기간+(다음 표의 유닛 중 택1)로 생산이 가능합니다.

오버헤드 호크, 조로, 조로 개, 톰리엇, 조로아트, 샤코, 리그 샤코, 곳조라, 멧메도사, 아비골, 갈귀유, 콘티오, 리그 콘티오, 샤이탄, 게도라프, 브루켕, 조리티아, 돔트리아, 샤바코, 잔넥, 돗코라, 겐가오조, 고토라탄, 리칼, 빌케나우, 산드쥬

③ 일단 생산법은 11월호 A/S공략에 나와 있으므로 그쪽을 참고하시면 됩니다. 그리고 토네이도 건담을 생산하는 방법은 여러 가지가 있지만 그 중에서 가장 손쉬운 것으로는 전투 헬리콥터와 건담을 조합하는 방법이 있습니다.

증상 서울특별시 강남구 대치동 장태일 환자

① PS2는 현재 정품만 사게 되어있습니다. 과연 그 벽은 언제 깨어집니까? 정보 좀 주십시요. 아직 CD는 안 샀는데 귀무자, MGS, 등이 나오면 사려합니다. ② PS에 액플 겸용 무비카드를 달았는데(9000번) 2배속이라 PC에서는 볼 수 있는 무비가 안 나옵니다. 다른 방법은 없습니까? 비디오로 뜰 수 있어서 달았는데요…

처방 ① 복잡 & 위험하기는 해도 이미 깨진 것 같군요 --; ② CD-R로 만든 VCD가 좀 기기 특성을 많이 탑니다. 달리 방법이 없는 듯.♥

증상 서울특별시 양천구 신정4동 김용환 환자

① DC에 불어닥친 한파로 저에겐 큰 타격을 입고 말았죠 왜냐면 얼마 전에 샀어요. 다시 PS2로 바꿀 생각인데 어떻게 할까요? DC에는 희망찬 미래가 있을까요? ② 남코의 대작게임(DC용)은 소울 캘리버 밖에 없나요? ③ PS2 가격은 얼마죠 새로운 버전이 나왔다는데 사실인가요?

처방 ① 희망찬 미래? 그것은 게임기를 가진 주인이 만들어 가는 것입니다. 한 예로, 라인의 NAC기자는 아직도 새턴 게임을 즐겁게 하고 있고 본 담당도 얼마 전에 PC-FX를 구입하여 재미나게 게임을 하고 있습니다. PS2로 바꾸는 것도 스스로 판단하실 문제라고 생각합니다. 하고 싶은 게임이 있으면 구하는 것이고 그렇지 않다면 기각. ② 남코에서 내놓은 DC용 게임은 현재까지는 소울 캘리버와 미스터 드릴러 2개뿐입니다. ③ SCPH-18000이 지난 12월 8일 발매되었습니다.

증상 경기도 광명시 광명5동 윤원효 환자

저는 최근에 프라모델에 관해 라인에 나온 걸 보고 관심이 많이 간 인간입니다. 그 중에서 큐베레이를 살려고 했는데 1/144크기밖에 안 파는 것입니다. 큐베레이 1/100사이즈가 없나요? 있으면 가격도 같이 알려주세요.

처방 키트로 큐베레이 1/100는 없습니다. 레진이나 캐스트 제품은 있기야 있지만 너무 고가인 데다가 국내에서 구하기 쉽지 않아서…♥

증상 경북 경주시 건천읍 모량1리 김경태 환자

PS메모리 카드… 고장이 났는지 메모리카드를 꽂아 놓으면 패드가 안 먹히는데… 빼버리면 먹히고… 고장난 거죠?? 잘못 꼽았나 해서 몇 번이나 해보았지만…전 PS한지 4년째입니다. 메모리카드는 일제정품인데… 포켓스테이션은 잘되거든요--; 그 안에 파일 어떻게 할 방법… 없겠죠?? 그리고 애니DVD는 얼마 정도 하는지…??

처방 혹시 패드/메모리카드 입력부의 이상은 아닐지? 그리고 일단은 다른 PS를 이용하여 복사를 해둔다거나 하는 방법이 있겠습니다만… 그리고 DVD가격에 관해서는 지난달 응급실을 참조하시길.

증상 경기도 의정부시 신곡동 김해일 환자

요즘 PS용 정품CD를 살려면, 어느 근처로 가야하고, 우리나라 돈으로 가격이 얼마나 하는지 자세히 알려주세요.

처방 용산 등지로 가시거나 근처 게임 숍으로 가셔서 주문하시면 구하실 수 있을 듯합니다. 그리고 가격은 원래 가격에 14를 곱하면 대강 맞습니다.♥

증상 부산광역시 남구 대연1동 엄정구 환자

애니메이션 중에 바람의 검심-TV판-이 현재 몇 편까지 나와 있는지 지금도 계속 일본 TV에서 방영되고 있는지 정말 궁금합니다. 꼭 알려주세요. 그리고 -레인-인가 제목은 정확한지 모르지만 몇 편까지 나와있는지도 알려주세요.

처방 유랑의 검심 TV판은 적어도 작년 7월 이전에 종영되었습니다. lain은 13편까지 있습니다.

증상 서울시 성동구 송정동 이상배 환자

① DC용 수퍼로봇대전α는 언제쯤 나올까요? 그리고 완성도는 몇%정도인지… 제가 로봇대전을 아주 좋아하거덩여. ② '프로야구팀을 만들자'에서 비기가 있다면 좀 갈켜주심 감솨하겠습니다.

처방 ① DC용 수퍼로봇대전α은 아직 발매일 미정입니다. 그리고 완성도는 과거 5%에서 진척이 있는지 없는지도 발표되지 않은 상태입니다. 아쉽지만 어쩔 수 없죠…. 저도 로봇대전을 아주 좋아합니다. ② 프로야구팀을 만들자(SS판)에는 비기가 여럿 있습니다만 그 중에 일부를 소개하자면….♥

얼굴 파츠가 증가 : 선수도 만들자! 모드에서 「얼굴을 바꾸다」를 골라 「かたち いろ けってい」의 메뉴에서 X, Y, Z, Y의 커맨드를 반복하여 그 횟수가 32회가 되면 우주인 파츠를 사용할 수 있게 되며, 64회가 되면 로봇의 파츠를, 128회와 256회에서는 각각 원숭이와 개의 파츠를 사용할 수 있게 된다.

비서를 고를 수 있다 : 비서를 선택할 때, 「秘書の契約は5年間, 後悔しないように～」라는 메시지가 나올 때 상, 하, 좌, 우, L, R을 1번씩 입력한다. 입력이 순서는 뒤바뀌어도 상관없으나 같은 버튼을 2번 입력하면 안 된다. 성공하면 비서를 32명중에서 고를 수 있게 된다.

스탭 소개 : 타이틀 화면에서 X, X, X, Y, Y, Y, Z, Z, A의 순으로 입력하면 스탭들의 자기 소개를 볼 수 있다.

구장 선택폭 증가 : 구장을 건설할 때 현재의 구장이 표시되고 있을 때 X, Y, Z를 동시에 누르면 효과음이 나면서 건설할 구장을 전체 구장 중에서 선택할 수 있다.

증상 경상남도 창원시 팔용동 조용제 환자

① 얼마전 제 PS2에 PS복사칩을 달아서 쓰는데 부팅CD필요 없이 되지만 PS2의 경우는 부팅CD를 쓰더군요. 그런데 부팅CD를 쓰면 DC처럼 렌즈에 무리가 가거나 부작용은 없는지요? ② 제 PS2가 이상이 있을 수 있지만 정품인데도 불구하고 CD오락(TTT, 진삼국무쌍)은 가끔 실행이 안되고 다운(?)비슷하게 되는데 DVD오락(아머드 코어)은 다운되지 않고 한번에 실행되는데… 아! CD오락의 경우는 DVD보다 소음도 심한 것 같은데… 제 PS가 이상한 건가요?

처방 ②의 증상이 ①로 인한 부작용이라 판단됩니다. 발생 빈도는 낮은 편이지만 운 없게 걸린 듯. 그리고 PS2가 로딩시의 소음이 원래 큰 편입니다.

증상 서울특별시 중구 신당1동 김영남 환자

실황 파워풀 프로야구 2000 개막판 에서 숨겨진 선수가 많이 있는데 찾는 방법 좀 가르쳐 주세요.

처방 숨겨진 선수 고르는 방법은 2가지 방법이 있습니다. 각 선수들마다 정해진 패스워드가 있는데, 패스워드가 워낙 복잡하고 선수들도 많으니 여기서 일일이 소개하는 건 무립니다. 그럼 두 번째 방법을 이용해야 하겠죠? 아마 시나리오 모드가 있을 겁니다. 각 팀마다 작년 경기에서 명장면들을 하나씩 뽑아 그걸 재현하는 건데 12팀 모두 클리어하면 모든 숨겨진 선수들을 자동으로 고를 수 있게 됩니다(패스워드를 입력하지 않아도 가능). 여기서 클리어한다는 건 두 가지 방법이 있습니다. 그냥 조작하는 팀이 이기는 게 한 가지고, 실제 상황과 같이 그대로 승리하는 것이 한 가지죠. 물론 실제 상황과 같이 클리어해야만 합니다. 예를 들어 오릭스로 플레이할 경우 이치로가 9회 말 2사, 주자 1, 2루에서 2루타를 쳐 역전승했다면 그것이 진짜 클리어방법이 되는 것이고, 그냥 다른 선수가 결승점을 뽑았거나 8회 말에서 역전했다면 그냥 클리어가 되는 것이죠. 아시겠습니까?♥

증상 부산광역시 남구 대연1동 엄정구 환자

① CD라인에 있는 VGS가 IBM-PC에도 되는지 그리고 컴퓨터 환경이 어느 정도 되야 하는지 궁금하다. ② "뱀파이어 헌터 D"가 OVA판으로 나와있는지 궁금하다.

처방 지금 돌아다니는 VGS는 윈도(IBM-PC)용으로 만들어진 것입니다. 뱀파이어 헌터D의 OVA는 1985년에 나온 것인데 매니악해서 많은 사람들이 좋아하지는 않습니다. 2001년 여름 예정으로 극장판이 제작중입니다.

증상 경기도 이천시 장호원읍 나용신 환자

제가 며칠 전 대만제 짜퉁 듀얼쇼크 2 만원짜리 샀어요. 근데 소니 듀얼하고 같이 꽂으면 인식을 못 해여. 어케 해야하죠??

처방 할 수 없지요. 아마 칩이 상호간에 호환이 안 되는 걸 겁니다. 사로 같이 쓸 수는 없을 것 같습니다. 기계든 S/W든 상성이 맞지 않아 저런 경우가 발생하는 때가 있습니다.♥

증상 경기도 고양시 일산구 일산3동 이름 안 쓴 환자

포켓스테이션이 이상합니다. 가령, 스파제로 3 캐릭터를 다운받았는데, 모든 능력치가 55가 되질 않나, 포켓던전 다운받으면, 타이틀에 '클리어'와 '나가기' 메뉴밖에 안 뜹니다. 아! 포켓 던전은 플투 메모리에서 카피했구요. 제로3는 서민, 포켓던전은 정품시디입니다. 그리구 요전엔 이런 경우 없이 잘 됐었습니다. 부디 답변을…

처방 초기에 나온 게임 중 락이 걸린 것을 깰 경우 이런 식으로 프로그램을 잘 못 건드려서 포켓 관련 부분에 문제가 생기는 경우가 있다고 합니다. 스파제로3는 많은 사람들이 같은 증상을 겪고 있다고 합니다. 그리고 죄송하게도 포켓던전은 왜 그런지 모르겠군요. PS2 메모리 카드에서 복사한다고 해서 문제가 생길 리는 없습니다만….

증상 서울특별시 마포구 성산2동 이름 안 쓴 환자

DOA 2 하드코어 ① 캐릭터 전원 복장 몇 벌씩 있는지 알려줘여. ② 그리고 아이템 갤러리 다 모으면 뭐 생기는 거 있나요…

처방 ① 여성 캐릭터들은 전원 8개의 코스튬이 존재합니다. 남성 캐릭터의 경우는 아인, 레온, 배스, 하야부사, 잭은 6개, 겐 푸와 잔리는 7개, 베이먼은 5개, 텐구는 2개입니다. ② 아이템을 다 모으면 스파링 등에서 스테이지 셀렉트가 가능해집니다.♥

증상 경기도 수원시 권선구 세류2동 은정훈 환자

① 사립 저스티스 학원 1탄을 하면서 막히는 점이 있는데 로베르토의 연속기 중 약K-약K-강K-→+강K 이후 콤보는 들어갑니까? 제가 해본 결과 →+강K 이후 콤보가 안 들어가는 것 같은데. 그리고 엣지의 공중 초필기가 하나 더 있는 것 같은데 이상하게 안 나가는 것 같습니다. CPU는 가끔 쓰던데. ② 아랑MOW에서 서바이벌 모드와 카인의 난입 조건을 알려주세요. ③ 봄버맨을 보면 왠지 구슬동자라는 만화가 생각나는군요. 무슨 관계 있습니까?

처방 ① 보통 저스티스에서 →+ 강 공격으로 행하는 기술은 상대를 날려 버리는 기술로 캔슬이 되지 않습니다. 엣지의 공중 초필기는 현재 확인이 불가능한 상태로군요. ② 서바이벌 모드는 게임 시작시에 A+B+C+D를 모두 누른 상태에서 스타트 버튼을 눌러 시작하면 됩니다. 그런데 말씀하신 난입 조건은 무슨 질문이신 지 잘 모르겠군요. 일단 카인은 마지막 보스이고, 선택은 가능합니다. 선택법은 김재훈에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른 채로 ↓↓↑↑↓↑을 입력하면 됩니다. ③ 같은 회사에서 만든 건데, 구슬동자(비다맨)은 배에서 구슬(비다마 ; Beダマ)가 나가기 때문에 그런 이름이 붙여진 것입니다. 비다맨은 봄버맨보다 더(!) 저연령층을 겨냥하여 만든 것이라고 하는군요.

증상 서울특별시 은평구 진관내동 김원곤 환자

저는 위닝 시리즈를 상당히 좋아하는 피가 끓는 중학생입니다. 그런데 누가 PS위닝 시리즈는 위닝 일레븐 2000을 마지막으로 나오지 않을 거라 하더군요. 만약 PS위닝 시리즈 앞으로 발매 예정된 것 있으면 가르쳐 주시구요, 앞으로 진짜 안 나온다면 답변해주세요.

처방 이제 PS2로 나올 것 같습니다. 코나미는 원래 새 기종으로 집중투자를 하는 타입이라서 말이죠.♥

Original

증상 서울특별시 송파구 석촌동 변한섭 환자

① PS2가 북미시장에 진출하면서 일본에서 PS2의 가격이 인하된다는 게 정말인지 좀 더 자세히 알고 싶다. 30만 원대로 떨어진다는데 도대체 언제쯤 사는 게 좋은지… ② 아케이드용 철권TT 후속작 소식 없나요? ③ 일본에서 가격인하를 해 봤자 우리나라랑 정식 유통이 안 되는 이상 가격차이 없대요(47~50만원). 그게 사실인지?

처방 ① 미국에서 30001번이 발매되면서 상당히 저가격으로 발매되었기에 일본에서 나오는 차후 모델은 값이 더 싸질 것이라는 이야기입니다. 만일 그렇다면 그 모델은 30000번이 되겠지요. ② 현재로서는 아무 발표도 없습니다. TT가 아직 죽지 않아서 일까요. ③ 적어도 인하 후 얼마간은 떨어질 확률이 거의 없다고 봅니다. 이번 달 스페셜 리포트를 참조하시면 이해에 도움이 될 듯?

증상 경기도 용인시 원삼면 이종문 환자

DC 정품을 돌리다가 다운이 됨. 왜이죠? 분명히 정품 GD였는데.

처방 GD에 기스가 난 게 아닌가요? GD는 아주 민감해서 스타 글라디에이터2같은 경우에는 말하다가 튄 침 한 방울에 작동이 안 되는 일도 있습니다(실화임). 아니면 기계에 문제가 있는 것이겠지요.♥

증상 경기도 군포시 당동 장송호 환자

PS2로 일반 VCD를 볼 수는 없나요? 뿌요뿌요에서 각 캐릭터의 필살기를 가르쳐 주세요. 그리고 전영소녀 사운드 트랙을 구하고 싶은데 단속 때문에 구하기 힘듭니다. 쉽게 구할 수 있는 방법을 알려주시면 감사드리겠습니다.

처방 현재로서는 PS2에서 VCD를 보는 방법은 없습니다. 단 일반 DVD플레이어는 비디오CD즉 MPEG의 재생이 가능합니다.

증상 경기도 광명시 철산3동 이응훈 환자

① 브레스 오브 파이어 4 치노를 찾는 것 잘 안되거든요 제발 실어주셔요 ② 지금 가이아 마스터를 하고 있는데 카드나 무기 캐릭터 레벨 업하는 법을 가르쳐 주세요. 그리고 난이도에 따라서 무언가 틀려지는 게 있나요?

처방 ① 그렇게 말씀하시면 알 수가 없군요. 공략(2000년 7월호)을 참고하시라는 말씀 외엔 드릴게 없습니다. ② 그냥 많이 사용하면 됩니다. 레벨이 높아지면 크리티컬율이 높아집니다. 난이도가 높아지면 당연히 적의 AI가 높아지는 것이죠♥

증상 광주광역시 남구 월산3동 김동우 환자

라인 CD 1의 에뮬게임을 설치했는데 폴더 Name이 생긴 후 어떻게 하는지 순서를 가르쳐 주세요. 꼭 에뮬게임을 하고 싶습니다.

처방 Esc 키를 누르면 화면 위쪽에 메뉴 바가 뜹니다. 제일 왼쪽에 것을 선택하고 Load를 택하면 가능한 게임 목록이 뜨고, 그 중 택하여 더블클릭하거나 커서를 놓고 Load를 누르면 됩니다. 그러나 개인적으로 CD 1의 게임들은 그다지…. 차라리 2에 있는 Callus를 하시는 게 어떨지?

증상 경기도 성남시 수정구 복정동 최진일 환자

① 스퀘어에서 발매하는 밀레니엄 컬렉션이란 게 가격만 싸게 해 발매하는 겁니까? 정품과의 차이를 가르쳐주세요. ② 리바이벌 오브 에반게리온이란 게 다른 에바 극장판이랑 뭐가 다릅니까? ③ 이건 여기에 질문하는 아니란 건 잘 알지만 애니메이션 감독이 하는 일 좀 가르쳐주십쇼(제 꿈이 애니메이션 감독입니다). ④ 게임기는 하드웨어로 적자를 보고 소프트로 이익을 챙기는 사업이라 그랬는데 그럼 PS1은 엄청난 손해를 보는 거 아닙니까? 발매될 때 4만엔 정도(어디서 들은 것)라고 했는데 지금은 14만원정도밖에 안 해서….

처방 ① 가격이 저렴해지고 패키지가 고급스러우며 부수적인 내용물이 이것저것 들어있다는 점에서 매우 틀립니다. ② 리버스 오브 에반게리온이겠죠. 극장판입니다. ③ 프로듀서로서 디렉터까지 겸하는 경우가 흔합니다. 보통의 영화감독이라던가 게임프로듀서를 생각하면 일맥상통합니다. ④ 이미 나온 지도 꽤 되었고 많이 팔린 기종인 만큼 가격을 인하해도 그리 크게 손해는 안 볼 것이라고 생각됩니다.♥

증상 서울시 구로구 개봉본동 고자도리 환자

안녕하심까? 지는 개봉동에 사는 고자도리입니당<별명>. 다름이 아니오라 파이널판타지Ⅸ를 하면서 막혔던 점이 있어서임당. 첫째로는 엑스캘리버를 찾으려고 보스 리치를 죽이고 그 방 오른쪽 기둥을 아무리 조사해도 나오지 않습니당. 또 하나는 디스크4에서 하데스와 전투를 해서 이겼습니당. 그런데 전설의 합성소에 들어가니 50000짜리 검이 있어서 샀더니 아무도 장착을 못하는 것입니당. 이 검의 용도에 대해 알려주시고 초코보그래프를 어떻게 하는지 알려주세염. 글구 퀴나를 키우는 방법을 잘 모르겠습니다. 제발 알려주세염. 참고로 퀴나는 청마법을 하나도 못써서 아예 쓰지도 않았슴당.

처방 ① 엑스캘리버는 그냥 얻을 수 있고, 엑스캘리버2의 경우라면 그 때까지의 플레이시간이 12시간 이내여야 합니다. 액플쓰세요. ② 그 칼은 베아트릭스 전용의 칼이지만 애석하게도 베아트릭스는 동료가 되지 않습니다. 그러므로 어느 누구도 장비는 불가능하지요. 대신, 던지기로 사용할 수는 있습니다. ③ 너무 방대한 데이터입니다. 라인 2000년 9월호의 공략을 참고하세요. 청마법은 적을 잡아먹어야 생깁니다. 적을 잡아먹으려면 적의 HP를 빈사상태로 만들어야 합니다.

증상 충청남도 천안시 청수동 허무성 환자

① 새턴 카트리지의 안정도가 떨어진다던데 왜 그런가요? ② DC, SS 등 게임기를 높은 곳에 올려놓고 사용하면 게임기에 안 좋은 영향을 끼칠까요? ③ TV 화면의 양끝을 비롯한 4방향이 잘려 나오는 건 왜 그럴까요? TV 시청할 때, 게임할 때 구석의 글자가 잘려 나온답니다.

처방 ① 기기 자체의 설계 결함인지는 모르겠지만 SS의 카트리지 슬롯은 인식률이 나쁩니다. ② 떨어지지 않도록 주의만 잘 한다면 무슨 상관이 있겠습니까? ③ 아마 전자총의 주파수에 문제가 있는 듯 합니다만 수리할 길은 없군요. 요즈음의 것들은 그다지 문제가 없는 듯 합니다.♥

증상 경기도 안산시 본오동 김민경 환자

요즘 브레스 오브 파이어 포(포 맞는지 잘~)를 하는디요. 거기서 스킬 입수하는 법이 제가 듣기론 방어자세 취했을 때 적에게 당하면 된다던데 그게 말이죠 애들마다 익힐 수 있는 게 따로따로 있나요? 아님 아무나 아무거나 다 익힐 수 있나여? 아잉~ 궁금해라… 그리고 에… 또……(이후 무한에 가까운 점 일당은 생략).

처방 스킬에는 익히는데는 제한이 없습니다만 그렇다고 무작정 익히는 비실용적인 것은 추천하지 않습니다.

증상 서울특별시 마포구 대흥동 윤충환 환자

텍스처 보정이 뭐여요? 소니가 PS2에서 PS겜 돌려도 화일개선은 없다고 한 것 같은데…

처방 한마디로 화면의 폴리곤의 각을 보정색을 넣어서 융화시키는 겁니다. 그러면 한층 부드러워지지요♥.

증상 경기도 포천군 영북면 자일1리 김종철 환자

① 메모리카드를 낀 상태에서 진동패드를 끼우면 패드가 계속 울리거든여. 그리고 지멋대로 커서가 게임상에서 막 지멋대로 움직여요. 어떻게 하죠? ② 액플을 쓰고 나서 게임 동영상을 보면 이상하게 끊어져요. 그리고 액플을 안 쓰면 잘 나와여. 왜 그런 거죠? ③ 라인 식구들의 얼굴을 공개하면 안 되나여?(양심에 찔리겠죠)

① 일단 단자의 이상입니다. 모델 5000번에서 가장 많이 일어나는 현상인데 혹시? 일반적으로 전원이 들어와 있을 때 패드를 끼우면 좋지 않습니다. ② 액플(사에라겠군요)의 파일이 전기충격으로 손상을 입었던가 아니면 OS에 문제가 생긴 겁니다. 아무래도 자제하시는 게 좋을 듯 합니다. 혹시 5000번이신 지? ③ 판매부수 떨어집니다. 정 궁금하시면 직접 찾아오셔서, 보고 가심이?♥

증상 서울시 도봉구 도봉2동 freeman CGM 환자

제가 얼마 전 KOF2000을 구경하다 어떤 사람이 로버트로 앉아A →이단 족도차기(1hit)→선연선무각을 쓰는걸 봤거든요. 그래서 저도 해보려고 별 짓을 다해봤지만 되지 않더라고요. 그래서 말인데… 로버트로 진짜 기본기 캔슬 이단 족도차기 후 필살기로 캔슬하는 게 가능한지 알려주세요. 꼬~옥

처방 됩니다.

증상 서울특별시 금천구 시흥4동 이름 안 쓴 환자

제 플스가 7000번인데도 1시간만 하면 다운이 되고 동영상도 중간중간 끊기는데 렌즈를 갈아야 하나요? 그리고 제 친구가 기냥 파워를 눌러서 끄면 더 오래 간다는데 정말인가요? 제발 갈켜주세요.

처방 무턱대고 파워를 눌러서 끄면 오히려 수명이 단축되고 렌즈에 이상이 생깁니다. 취급설명서에 있는 표준(?) 끄는 법대로 끄는 것이 좋습니다. 그리고 렌즈를 가시는 편이 좋을 듯 합니다.♥

증상 대구광역시 북구 산격4동 김제혁 환자

DC를 인증 받을 수 있는 브라우저 프로그램이 있다고 하던데 받을 수 있는 장소와 인증방법을 알고 싶습니다.

처방 미국판 드림패스포트이며 복사가 여기 저기 많이 돌아다니고 있습니다. 5000원이면 구할 수 있겠고 또 통신상의 와레즈 같은 곳에도 많이 떠돌더군요.

증상 경기도 가평군 가평읍 읍내리 곽수찬 환자

① 저번 달에 PS2 15000번에서도 볼 수 있는 지역코드 3번도 있다고 했는데 PS2 15000번에서도 볼 수 있는 볼만한, 쉽게 구할 수 있는 DVD 몇 개 소개(가격포함). ② 제가 듣기에는 영문판 소프트는 복사칩 없이는 일본 PS나 PS2에서는 돌릴 수 없다고 들었습니다. 정말 영문판은 복사해서 돌려야 하는 건가요. 파판9 영문판을 정품으로 꼭 하고 싶습니다. ③ PS2에 PS복사칩을 달면 PS2에서도 PS 복사게임을 할 수 있다던데 정말인지, 정말이면 무리가 없는지, 알려주세여. ④ 인터넷에서 X-BOX 패드와 본체 디자인을 보았습니다. 정말 멋지더군여. 그런데 X-BOX에서 PC게임을 돌릴 수 있다는데, 모든 PC게임이 다 되는 건가여(286게임서부터 파판8까지). 그리고 X-BOX가 출시되면 라인에서도 X-BOX 코너를 당연히(?) 만들겠죠? ⑤ PS2를 110V에서 쓰면 안 되냐고들 하는데 전 이오전자꺼 쓰거든요, 100V라고 써 있던데, 맞나여? ⑥ PS2 메인화면에서 △눌러 버전으로 들어가서 유닛 항목에서 Diagnosis가 무엇입니까?

처방 ① 발매사에 따라 가능 여부가 거의 판가름나는데, 콜럼비아 트라이스타 DVD는 일어, 또는 유럽 언어의 자막을 지원하면 가능하다고 하며, 다음 미디어, 비트윈, DSC, 새롬 DVD는 지역 코드 자체가 0인 것 같다고 하는군요. ※이 사항에 대한 답변은 하이텔 성수경(SSK50)님의 글을 인용하였습니다. ② MOD칩이 필요한 이유는 영문판을 반드시 복사해서 해야하기 때문이 아니라 MOD칩이 국가 코드를 무시하게 하는 기능도 있기 때문입니다. ③ 복사를 사용할 수 있습니다. 무리가 가는지에 대해서는 써본 적이 없어서 뭐라 말씀 못 드리겠군요. ④ 글쎄요, X박스도 하나의 정해진 사양이 있는 기기일 테니 그보다 고사양을 요구하는 게임은 아마도 안 되겠죠? ⑤ 정격이 100V이므로 문제될 것은 없을 것입니다. ⑥ PS2용 CD 또는 DVD 이외의 PS용 CD, 오디오 CD, DVD 등의 재생시 인식률이 떨어지는 경우가 있는데 이 自己診斷(자기진단) 항목을 ㅎ로 해 두면 인식을 보다 잘 하게 된다고 PS2 취급설명서에 친절히 나와 있군요.♥

증상 대전광역시 서구 월평동 원동석 환자

저 새턴 정품 CD를 보면요 CD 안쪽 둘레에 숫자, 영어가 써 있던데(T-20610GP-01841A……) 다른 어떤 정품 CD는 숫자, 영어와 함께 이상한 도형 문자(?)가 있습니다(GS-9147P-01621-PrK…凹凸凸…). 앞에 건 수퍼로봇대전 F, 나이츠 동계한정판, 사무라이 천초강림 등이고 뒤에 것은 소닉 잼, 바이오 해저드, R?MJ(^^!), 나이츠거든요. 두 가지 것의 차이점은 무엇인지? 그 도형문자가 무엇인지 알고 싶습니다.

처방 우선 맨 앞 부분의 T-20610G나 GS-9147은 해당 소프트의 제품 번호입니다. 또, 영문자나 요철문자(?) 이외에 바코드가 있는 것도 있는데, 위의 두 경우 영문자나 요철문자가 바코드의 역할을 하는 것 같습니다.

증상 서울특별시 금천구 독산1동 정준모 환자

PSone를 가지고 있는데요 저희 동네 게임센터 형이 PSone으로 무비 또는 액플을 사용할 수 있게 개조가 된다고 하는데 가능한가요?

처방 가능합니다.♥

증상 인천광역시 연수구 옥련동 주성모 독자

① 우리나라에서 판타지스타 온라인을 즐길 수 있는 방법과 드캐 인증 받기 좀… 가르쳐 주세요. ② 아! 라인 전화번호를 가르쳐 주세요… 도저히 모르겠습…니다.

처방 ① 이번 달 PSO 공략을 참조하세요. ② 목차 첫 번째 장의 '전화문의'의 편집/취재로 전화하시면 됩니다.

증상 충청남도 당진군 송악면 엄희준 환자

툼레이더 크로니클에서 모든 무기나 아이템 등장시키는 법 좀 알려주세요.

처방 DC판의 치트키는 알려진 바가 아직 접수되지 않았습니다. PS판의 경우 두 가지가 있는데, ①메뉴화면을 불러내어서 메디컬 박스(小)에 커서를 맞추고는 L1, L2, R1, R2, ㅇ를 동시에 누릅니다. 그러면 아이템 무한대가 됩니다. ②그리고 메디컬 박스(大)에다가 커서를 맞추고 마찬가지 방법을 사용하시면 아이템 무한대 + 모든 아이템 획득이 가능하게 됩니다.♥

증상 강원도 원주시 면륜동 이명희 환자

① PS2를 가장 싸게 살 수 있는 방법 좀…. ② PS2의 새로운 버전은 30000번이 아니라 18000번이라던데…. ③ 새로운 버전은 가격이…. ④ 제게 PSone과 DC가 있는데 팔면 얼마나 받나요…(PS2 살려고). ⑤ DC에 복사CD를 사용할 때 부팅CD를 안 넣고도 돌아가더라구요. 어떻게 된 건지….

처방 ① 아무래도 일본이나 미국, 유럽 등의 현지에 가서 직접 사오는 것이 기기 자체의 가격만으로 본다면 가장 싸겠죠. 주위에 외국 다녀올 예정인 사람이 있다면 부탁해 보는 것은? 또한 최근 환율이 많이 뛰어서 국내 가격이 상당히 뛴 상태입니다. ② 18000입니다. 30000도 나온다고는 하지만 아직은 확정적이지는 않습니다. ③ 정가는 똑같습니다. ④ DC는 20만원, PSone은 14만원 정도에 팔 수 있을 겁니다. ⑤ 요즘은 복사 기술이 발달(…)해서 부팅CD 없이도 되더군요.

증상 경상남도 창원시 신월동 이형민 환자

PS2 Dead or Alive 2<하드코어 말고> 모든 캐릭터로 숨겨진 코스튬 조건이 DC와 같은가요? 아니라면 꼭 처방 부탁할게요. 2달째 똑같은 질문인데도 안 뽑혔어요 이번에 부탁드립니다.

처방 DOA 2에는 숨겨진 코스튬이 없습니다.♥

LINE ORIGINAL

Magic The Gatering

김민우(shuma-gorath@hanmail.net) 신성국(aruqard@lycos.co.kr)

싱글카드 가격표(타입2) 단위=$

	한국	미국
Absorb (인베이젼)	4.5	9.0
Armageddon (4판, 5판, 6판)	5.0	9.0
Bird of Paradise (4판, 5판, 6판)	5.0	12.0
Blazing Specter (인베이젼)	5.0	8.0
Blinding Angel (네메시스)	4.0	8.0
City of Brass (5판, 6판)	4.0	7.0
Dust Bowl (멜카디언)	6.0	8.0
Earthquake (4판, 5판, 6판)	3.0	6.0
Hammer of Bogardan (6판)	7.0	10.0
Jade Leech (인베이젼)	4.0	6.0
Nether Spirit (멜카디언)	3.5	5.0
Obliterate (인베이젼)	5.0	7.0
Parallax Wave (네메시스)	5.0	7.0
Rishadan Port (멜카디언)	20.0	20.0
Tangle Wire (네메시스)	8.0	10.0
Undermine (인베이젼)	5.0	14.0
Urza's Rage (인베이젼)	10.0	18.0
Void (인베이젼)	4.5	8.0
Wrath of God (4판, 5판, 6판)	4.0	9.0

Planeshift 루머

Planeshift(이하 플레인쉬프트)는 가장 최근의 확장판인 Invasion(이하 인베이젼)에 이은 확장판으로, 2월에 발매될 예정이다. 루머에 의하면 인베이젼에 처음 등장하였던 킥커 능력(카드를 플레이할 때 발동비용 이외의 마나를 지불하여 부가적인 효과를 얻을 수 있는 능력)이 계속 등장하고, 발동 비용을 줄인 대신 플레이될 때 자신이 조종하는 카드를 다시 손으로 되돌리는 단점을 지닌 능력도 나온다고 한다. 다음 카드들은 플레인쉬프트에 나올 것으로 알려져 있는 것들이다. 이 카드들의 그림 등 더 상세한 정보는 www.interhobby.co.kr에서 찾을 수 있다.

Shivan Wurm / 3RG / 희귀 / 생물 - Wurm 7/7 / 돌진
Shivan Wurm이 플레이에 들어올 때, 당신이 조종하는 적색이나 녹색 생물을 그 소유자의 손으로 되돌린다.

Thunderscape Battlemage / 2R / 특별 / 생물 - Wizard 2/2 / 킥커 1B, 킥커 G
Thunderscape Battlemage가 플레이에 들어올 때, 만약 당신이 1B 킥커 비용을 지불하였다면, 목표 플레이어는 그의 손에서 카드를 2장 골라서 버린다. Thunderscape Battlemage가 플레이에 들어올 때, 만약 당신이 G 킥커 비용을 지불하였다면, 목표 부여마법을 파괴한다.

Fleetfoot Panther / 1GW / 특별 / 생물 - Cat 3/4
당신은 Fleetfoot Panther를 인스턴트를 사용할 수 있는 시점이면 언제든지 플레이할 수 있다. Fleetfoot Panther이 플레이에 들어올 때, 당신이 조종하는 녹색이나 백색 생물을 그 소유자의 손으로 올린다.

Darigaaz's Caldera / 대지
Darigaaz's Caldera는 lair라는 대지 타입을 추가로 갖는다. Darigaaz's Caldera가 플레이에 들어올 때, 당신이 조종하는 lair가 아닌 대지를 당신의 손으로 올리든지 Darigaaz's Caldera를 희생한다.
탭: 당신의 마나 풀에 B, R 또는 G를 더한다.

싱글카드 전략(타입2)

Urza's Rage(인베이젼)

2R / 희귀 / 인스턴트 / 킥커 8R
Urza's Rage는 주문이나 능력에 의해 무효화될 수 없다.
Urza's Rage는 목표 생물이나 플레이어에게 3점의 피해를 입힌다. 만약 당신이 킥커 비용을 지불하였다면, Urza's Rage는 목표 생물이나 플레이어에게 10점의 피해를 입히고 그 피해는 방지될 수 없다.

Urza's Rage는 현재 인베이젼판에서 가장 고가인 10불(국내 기준)에 거래되는 카드이다. 적색 주문답게 직접 피해 능력을 지니고 있으며 발동비용 무색2 적색1에 아무 때나 사용할 수 있는 3점의 피해는 나쁘지 않은 능력이다. 더군다나 다른 주문에 의해 무효화가 되지 않으니 그 효용성은 더욱 크다. 하지만 이 카드의 진정한 위력은 킥커 비용을 지불했을 때 나타난다. 무색8, 적색1을 발동비용 이외에 추가로 지불하면 3점이 아니라 10점의 직접 피해를 줄 수 있다. 플레이어의 생명점이 20점임을 감안할 때 10점의 피해는 정말 엄청나다(한번에 생명점의 반을 날려버린다고 생각해 보자). 거기에다가 피해 방지 효과도 무시하기 때문에, Urza's Rage는 말 그대로 '필살'의 위력을 지니고 있다. 상황에 따라 초반에 사용할 수도, 아니면 후반에 필살기로 사용할 수도 있는 유연성 때문에 인기가 많은 것이다.

Hammer of Bogardan(미라지, 6판)

1RR / 희귀 / 소서리
Hammer of Bogardan은 목표 생물이나 플레이어에게 3점의 피해를 입힌다.
2RRR : Hammer of Bogardan을 당신의 손으로 되돌린다. 이 능력은 당신의 업킵 때만 사용할 수 있으며 또한 Hammer of Bogardan이 당신의 무덤에 있을 때만 사용할 수 있다.

Hammer of Bogardan도 상당히 비싼 가격에 거래되는 카드로 그만한 능력을 지니고 있다. Urza's Rage와 마찬가지로 적색의 직접 피해 주문으로, 역시 3점의 피해를 생물이나 상대방에게 줄 수 있다. 단, 인스턴트가 아닌 소서리이기 때문에 자신의 턴에만 사용할 수 있다. 이것만 보면 보통카드 수준의 능력이지만, 한 번 사용한 Hammer of Bogardan을 다시 손으로 가져와서 사용할 수 있는 또 하나의 능력 덕분에 희귀카드가 된 것이다. 매직 더 개더링 게임에서의 기본이 '한 번 카드를 사용해서 무덤에 넣어지면 다시 사용할 수 없다'는 것인데, 이를 무시하여 무한히 사용할 수 있다는 능력은 정말 대단한 것이다. 특히 Hammer of Bogardan은 직접 피해 주문인데, 이를 무한히 사용하게 되면 무한 피해가 가능한 것이다(물론 업킵 때만 손으로 돌릴 수 있으며 엄청난 양의 발동비용이라는 제한이 있다).

Vampiric Tutor 흡혈귀 가정교사(비젼, 6판)

B / 희귀 / 인스턴트
생명점 2점을 지불한다 : 당신의 서고에서 아무 카드나 한 장 찾는다. 당신의 서고를 섞은 후, 그 카드를 당신의 서고 맨 위로 올려놓는다.

흡혈귀 가정교사 역시 강한 능력을 지닌 흑색 주문이다. 아무 카드나 찾아서 서고 위에 올려놓으면 다음 턴에 그 카드가 손에 들어오게 되므로, 상황에 따라 필요한 카드와 흡혈귀 가정교사를 1:1로 교환하는 셈이다. 다음에 드로우할 미지의 카드를 믿기보다는 원하는 카드를 확실하게 얻는 것이 훨씬 유리하다는 사실은 당연하다. 싼 발동비용 덕분에 다색 덱에도 자주 들어가고, 몇 가지의 카드의 조합을 이용한 콤보를 노리는 덱에는 거의 필수적으로 포함되는 카드이다.

Saproling Burst(네메시스)

4G / 희귀 / 부여마법 / 페이딩 7
Saproling Burst 위에 있는 페이딩 카운터를 한 개 제거한다 : 플레이에 녹색 Saproling 생물 토큰을 들여온다. 그것은 "이 생물의 공격력과 방어력은 Saproling Burst 위에 있는 페이딩 카운터의 수와 같다" 란 능력을 가진다.
Saproling Burst가 플레이를 떠날 때, Saproling Burst와 함께 들어왔던 모든 토큰들을 파괴한다. 그들은 재생할 수 없다.

'Fire Burst' 덱의 또 하나의 키 카드로, 복잡해 보이는 능력을 가지고 있지만 실제로는 매우 단순하다. 페이딩 카운터는 매턴 자신의 업킵 때마다 한 개씩 제거되며, 더 이상 제거할 수 없을 때 페이딩 카운터가 있던 카드를 무덤에 버리게 된다. 사용횟수가 제한된 카드라고 생각하면 이해하기가 쉬울 것이다.

이 카드의 경우에는 자신이 마음대로 페이딩 카운터를 제거할 수 있는데, 예를 들어 Saproling Burst를 플레이한 턴에 페이딩 카운터를 한 개 제거하면 페이딩 카운터는 총 6개가 되므로 6/6 녹색 생물이 한 마리 생기는 것이다. 그 상태에서 페이딩 카운터를 한 개 더 제거하면 페이딩 카운터는 총 5개가 되고, 따라서 5/5 녹색 생물이 두 마리가 되며, 세 개를 제거하면 4/4 녹색 생물 3마리… 이런 형식이다.

Fires Of Yavimaya(인베이젼)

1RG / 특별 / 부여마법
당신이 조종하는 모든 생물들은 소환 후유증을 겪지 않는다.
Fires Of Yavimaya를 희생한다 : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다

이번에 소개한 'Fire Burst' 덱의 키 카드 중 하나로 특별 카드이지만 희귀카드급의 능력을 지니고 있다. 자신이 조종하는 모든 생물의 소환 후유증이 없어지기 때문에 성능 좋은 생물들이 나오자마자 공격을 할 수 있다. 덕분에 덱의 속도가 매우 빠르게 되어 속전속결이 가능하게 되었다. 특히 페이딩 카운터가 있는 생물들의 효용성을 극대화시킨다.

최근 인기있는 덱

이 덱은 최근 프로 투어(Pro Tour Qualifier, 이하 PTQ)에서 자주 보이는 것 가운데 하나로, 녹색의 좋은 생물들과 적색의 피해 주문들을 활용하는 덱이다. 녹색의 생물들을 크게 강화시켜 주는 카드가 Fires Of Yavimaya로 대부분의 생물들이 겪는 소환 후유증을 없앰으로써 빠른 공격을 가능하게 한다.

따라서 이러한 유형의 덱은 'Fire Burst' 덱이라고도 불린다. 덱 리스트는 다음과 같은데, 특히 이 덱은 지난해 12월 시카고에서 열린 PTQ에서 입상한 덱이다(한글판이 있는 것은 옆에 한글 이름을 써 놓았다).

사이드보드

- 4 Kavu Chameleon (인베이젼)
- 2 Flashfires 돌발화재 (4판, 5판, 6판)
- 2 Lumbering Satyr (멜카디언)
- 1 Earthquake 지진 (4판, 5판, 6판)
- 2 Hurricane 허리케인 (4판, 5판, 6판)
- 2 Tranquility 진정 (4판, 5판, 6판)
- 1 Scorching Lava (인베이젼)
- 1 Meteor Storm (인베이젼)

메인

- 4 Fires Of Yavimaya (인베이젼)
- 4 Birds of Paradise 낙원의 새 (4판, 5판, 6판)
- 4 Llanowar Elves 라노워 엘프 (4판, 5판, 6판)
- 4 Urza's Rage (인베이젼)
- 4 Blastoderm (네메시스)
- 4 Saproling Burst (네메시스)
- 4 River Boa 강 보아뱀 (비젼, 6판)
- 4 Chimeric Idol (프로페시)
- 3 Jade Leech (인베이젼)
- 3 Earthquake 지진 (4판, 5판, 6판)
- 4 Karplusan Forest 카플산의 숲 (5판, 6판)
- 4 Rishadan Port (멜카디언)
- 8 Forest 숲
- 6 Mountain 산

요즘 유행하고 있는 덱 중의 하나인 'Fire Burst'의 전형적인 형태이다. 녹색의 장점인 빠른 마나 가속 능력을 가진 카드가 낙원의 새와 라노워 엘프를 포함하여 8장이므로 거대 생물을 고속 소환할 수 있다.

그러면서 Rishadan Port로 상대의 턴을 느리게 하며 게임을 주도하면서 플레이할 수 있는 덱이다. 또 적색의 장점인 대미지 카드로 상대방의 저지하는 생물을 처리함으로서 생물로서 많은 대미지를 줄 수 있도록 만들어졌다.

이 덱의 키 카드(중심 카드)인 Fires Of Yavimaya는 자신이 조종하는 모든 생물을 소환 후유증을 겪게 하지 않으므로, 결과적으로 1턴 더 빨라지게 하는 효과를 준다. 또한 희생하면 목표 생물의 공방을 +2/+2를 올리므로 상대가 쓰는 직접 피해 카드에 생물을 지켜주기도 한다.

이 덱의 끝내기 콤보는 바로 Fires Of Yavimaya + Saproling Burst이다. Fires Of Yavimaya가 플레이상에 있는 상태에서 Saproling Burst를 플레이하고 생물을 3마리 만들면 각각 4/4가 되는데, 그 후 공격하면 12점 대미지를 줄 수 있다. 여기에 Fires Of Yavimaya의 또 다른 능력인 'Fires Of Yavimaya를 희생한다 :

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다'까지 사용하면 총 14점의 피해를 단번에 줄 수도 있다. 기습적인 공격이기 때문에 상대방은 저지하기가 쉽지 않다. 굳이 이런 플레이를 쓰지 않아도 생물들의 공/방이 뛰어나기 때문에 상대가 생물위주의 덱이 아니라면 상대는 제대로 반격해 보지도 못하고 게임이 끝난다. 또한 마나가 풍부한 덱이기 때문에 여차 하면 Urza's Rage 킥커 지불 10점 피해로 끝낼 수도 있다.

사차원의 세계

DC 파워 스매시

커스튬의 선택

월드 맵에서 존재하는 전부 8개의 미니게임의 레벨 3를 각 캐릭터에 따라 주어지는 조건을 달성함으로써 캐릭터의 의상을 선택할 수 있다.

리턴 에이스(RETURN ACE) - 두 번의 스매싱으로 클리어

맞은편 코트에 3×4로 늘어 서있는 상자를 2개의 서브 스매싱으로 넘어뜨려야 한다. 방법은 왼쪽에서 두 번째 상자를 있는 힘껏 스매싱하면 11개의 상자를 쓰러뜨릴 수 있으니 나머지를 남은 하나의 서브로 정리할 수 있다.

중화의상에 중국집 프라이팬을 들고 출장

빅 월(BIG WALL) - 20초 내에 클리어

흔히 말하는 벽치기인데 우선 하단의 5장의 패널을 오른쪽에서부터 순서대로 슬로우볼로 맞추고 나서 상단의 5장을 왼쪽에서 오른쪽으로 로브를 이용해 노 바운드로 맞추어 가면 가능하다. 시간제한이 20초까지이므로 반드시 노 바운드로 처리해야만 가능하다.

하와이언 복장에 해바라기 라켓?!

불스 아이(BULL' S EYE) - 7000pts 이상으로 클리어

표적의 중앙에 해당하는 500점을 적어도 9번은 성공해야하는 이 미니게임에서는, 거리에 대한 감각과 컨트롤러를 얼마나 잘 조작할 수 있는가가 중요한 요소가 된다. 코트의 중심에 서서 집중력을 최대한 발휘하여 정중앙의 표적을 노려야 한다. 성공하면 템버린 모양의 라켓을….

캐논 볼(CANNON BALL) - 15초 내에 클리어

바로 앞에 있는 머신만을 노린다면 구석에 있는 머신은 콤보로 처리할 수 있으므로 생각만큼 어렵지는 않다. 단 빨간 볼은 절대로 건드리지 말아야 한다. 알록달록 화려한 복장에 괴상한 모양의 라켓을 들고 나온다.

스매시 박스(SMASH BOX) - 15초 내에 클리어

수많은 상자들은 볼로 맞추어 코트 밖으로 내보내야 하는데 그러기 위해서는 중앙 앞에 있는 상자를 노리는 것이 포인트로써 중앙에서 밖으로 내보내는 요령을 취해야한다. 시간이 적은 만큼 정확하고 파워 있는 스매싱으로 단번에 해치워야 한다.

드럼 슈터(DRUM SHOOTER) - 20초 내에 클리어

로브를 할 순간의 거리에 대한 감각과 컨트롤러의 정확성을 필요로 하는 미니게임. 운에 따라서는 한번의 로브로 두 개의 드럼통에 볼을 넣은 것으로 인정되기도 하므로 끝없이 도전하는 것이 요령이라면 요령.

핀 크러셔(PIN CRUSHER) - 퍼펙트로 클리어

볼링보다는 5번 적은 7번의 스트라이크로 퍼펙트!!

볼링의 핀은 맞은편 코트에 세워놓고 서브를 이용해 맞추는 미니게임. 볼링을 해보지 않은 사람이라고 해도 스트라이크가 쉽지 않다는 것쯤은 알 것인데, 하물며 스트라이크만으로 게임을 끝내야 하는 퍼펙트 게임이야…?! 요령은 하나, MAX파워의 스매싱보다 조금 약한 스매싱이 스트라이크를 내기 쉽다는 것.

자이언트 볼(GIANT BALL) - 15초 내에 클리어

베이스 라인의 약간 뒤쪽에서 MAX파워 스매싱을 하는 것이 요령이다. 룰은 스매시 박스와 비슷한데, 거대한 볼을 서브 스매싱으로 맞춰서 코트 밖으로 내보내면 된다. 성공하면 볼의 라켓(?)을 가지고 플레이할 수 있다.

거대한 볼의 정중앙을 노려야 한다

PS 입체 닌자활극 천주2

치트키로 보다 쉽게!!

모두 7가지의 치트키로써 장소에 따라 입력할 수 있는 것과 없는 것이 있는데 자세한 것은 아래의 표와 같다. 또한 효과 중에서 신의 영역이라는 것이 있는데 이것은 모든 적을 한번의 공격으로 해치울 수 있는 능력을 말하는 것이다. 용환편이라는 것은 전체 스토리의 키포인트가 되는 타키마루(龍丸)의 시점에서 플레이 할 수 있는 스테이지를 말한다.

입력방법	효과	치트키
스테이지 선택화면	용환편(龍丸編) 플레이가능	R2 R2 → L2 L2 ← R1 ↑ L1 ↓의 순서대로 누른 후, □+○를 누른 채로 ↓ ↑를 한번씩
	전스테이지 플레이 가능	△+×를 누른 채로 ←→ R2 R1 ↑ ↓ R2 R1 L2의 순서대로 누른다
닌자도구(忍具)선택화면	모든 닌자도구 사용가능	L1+△를 누른 채로 → ○ ← □ ↓ ↓ ×의 순서대로 누른다
	닌자도구 개수의 증가	R1+△+○를 누른 채로 → ↓ ← ↑의 순서대로 누른다
게임 도중	완전한 지도를 표시	SELECT를 누른 채로(지도 표시), ○ ○ R2 R2 ○ ○ L2의 순서대로 누른다
	체력 100% 회복	PAUSE 중에 □를 누른 채로 L2 → ↓ ← ↑의 순서대로 누른다
	신의 영역(神の領域)	PAUSE 중에 L1 L1 R1 R1 L2 L2 R2 R2의 순서로 누른 후, △를 누른 채로 ←→ ↓ ↑의 순서대로 누른다

PS 테일즈 오브 이터니아

많이 먹기 대회에서 무조건 이기기!!

세레스티아의 틴시아에 있는 회전초밥집에서 콩맨과 많이 먹기 대회(大食い大會)라는 미니게임을 펼치게 되는데 여기에서 무조건 이기는 방법이다. 그 요령은 서두를 필요 없이 제한시간 30초를 기다렸다가 시간이 경과하면 승패의 판정이 표시되기 전에 △버튼을 누르면 플레이 여하에 상관없이 무조건 플레이어가 승리하게 된다. 이렇다고 할만한 메리트가 있는 것은 아니지만 연타 노가다는 피할 수 있다.

PS2 올스타 프로레스링

숨겨진 2명의 미녀캐릭터를 등장!!

숨겨진 캐릭터는 고이케 사치에(小池祥繪)와 엔도 노조미(遠藤のぞみ)의 2명이 있으며 출현조건으로 고이케는 G-1클라이맥스의 리그전에서 주니어 선수로 우승을 하거나, 간단한 방법으로 PS2의 내장시계 날짜를 그녀의 생일인 1월 11일로 맞추고 게임을 기동하면 됩니다. 또 엔도는 G-1 클라이맥스의 토너먼트전을 주니어 선수로 우승하거나, 역시 간단한 방법으로 역시 내장시계를 그녀의 생일인 11월 17일로 맞춰두면 사용할 수 있습니다. 이 중 고이케는 28명의 캐릭터 중 톱5에 드는 고성능이니 활용도가 높을 듯하군요.

코이케 사치에(小池祥繪)

십자꺾기, 라·마피스트럴, 만자(卍字)굳히기, 우라칸·라나·인벨티더(이상 텐션 50%이하), 드래곤스크류, 라이거봄, 감옥굳히기(이상 텐션 51%이상) 등의 기술을 가지고 있는 그녀는 큰 파워를 가지고 있지는 않으나 낮은 텐션으로 이용할 수 있는 기술이 많은 만큼 가랑비에 옷 젖듯이 야금야금 상대의 에너지를 뺏을 수 있는 캐릭터이다. 등쪽에서 거는 기술보다는 정면에서 과감히 기술을 거는 전술이 필요하다.

엔도 노조미(遠藤のぞみ)

던지며 파워봄, 드래곤스크류, 비틀기 백드롭(이상 텐션 50%이하), 파워봄, 드릴·아·폴·파일드라이버, 하이앵글·파워봄, 테즈식 백드롭(이상 텐션 51%이상) 등의 기술을 가지고 파워풀한 캐릭터이다. 파워봄의 기술이 3가지, 백드롭이 2가지나 있는 만큼 접근전을 통해 한번에 큰 대미지를 상대에게 줄 수 있는 캐릭터이다.

같은 캐릭터로의 대전이 가능!!

방법이 조금 까다로운 편인데 우선 2명의 숨겨진 여성캐릭터를 등장시켜 두어야 하는 것이 전제조건이 된다. 그리고는 이 2명의 여성캐릭터를 포함한 모든 레슬러들을 상대로 스페셜싱글매치에서 이기면 된다. 스페셜싱글매치의 시합이 끝나면 자동으로 세이브 되어지므로 세이브에 큰 신경을 쓸 필요는 없다.

비키니 차림의 여성캐릭터의 경우는 큰 차이가 없지만 수신(獸神) 선더·라이거의 경우는 사진과 같이…

N64 퍼펙트 다크

랩탑 건으로 골드!

변형을 시작하면 재빠르게 움직여야 한다

사격훈련장에서 랩탑 건을 선택하여, 제 2 무기모드의 자동기총(Ⓑ를 누른 채로 있는다)으로 하여 Ⓩ를 입력한다. 그러면 변형을 시작하는데, 이때 재빨리 훈련을 종료하고는 클리어하고자 하는 무기의 훈련을 시작한다. 그러면 자동기총이 설정된 채로 사격훈련을 시작할 수 있으므로 손쉽게 클리어 할 수 있다.

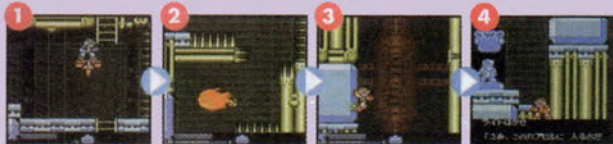
로켓탄이 빙글빙글

로켓 런처를 제 2 무기모드에 설정하여 적을 록 온 한다. 그리고는 조준을 조금 빗나가게 하여 발사하면 로켓탄이 적에게 맞지 않고 적의 주위를 빙글빙글 도는 버그현상을 볼 수 있다. 캘링턴 별장에서와 같이 움직이지 않는 적이 있는 곳에서 시도하면 OK.

빙빙빙 돌아라~

GB 록맨X 사이버미션

록맨이 파동권과 승룡권을 쏜다!!

우선 록맨이 파동권과 승룡권을 사용하기 위해서는 시그마(Σ)스테이지 2에 있는 숨겨진 방으로 가서 캡슐 옷을 입어야 한다. 숨겨진 방에 가기 위해서는 ①리프트를 유도해서 타고는 사다리로 올라가서 ②럿싱버너의 차지 샷을 사용해 왼쪽으로 빠져나간다. 이때 바닥에 있는 가시모양의 트랩에 닿지 않도록 조심!! ③그리고는 벽을 타고(방향키 ←을 누른 채로) 아래로 한참을 내려가서 바닥에 닫게 되면 ④이번에는 왼쪽으로 쭈~욱 가야하는데 그러면 캡슐 옷이 있는 곳으로 갈 수 있다.

파동권 : 엑스바스터를 MAX로 채워서 ↓를 누른 채로 Ⓑ를 놓으면 발동한다. 지상에서 사용이 가능하며 발동한 파동탄은 모든 것을 관통한다.

승룡권 : 역시 엑스바스터를 MAX로 채워서 ↓를 누른 채로 Ⓑ를 놓으면 발동한다. 지상에서 사용이 가능하며 상승중에는 무적이다.

Original

GAME SCHEDULE

12/14 VERSION

Dreamcast

– 1월 발매작 –				
25일	에코 더 돌핀~Defender of the future~	세가	5800	ADV
	골프하자 2-새로운 도전	소프트맥스	5800	SPT
	울티메이트 파이팅 챔피언십	캡콤	5800	ACT
	나 도라에몽	세가토이즈	5800	ADV
– 2월 발매작 –				
1일	더 심리게임	비지트	4800	ETC
2일	엘도라도 게이트 제3권	캡콤	2800	RPG
8일	헌드레드 소드 @barai판	세가	980	SLG
15일	헌드레드 소드	세가	5800	SLG
	에어로댄싱i	CRI	6800	SLG
	넷파치@VPACHI-보물 탐험대	다이코크 전기	4800	SLG
22일	피시 아이즈 와일드	빅터	5800	SPT
	마크로스 M3	쇼에이	6800	ACT
	마크로스 M3 한정판	쇼에이	6800	ACT
	MSR-METROPOLIS STREET RACER	세가	5800	RAC
	엔젤 프레즌트	NEC인터채널	6800	ADV
	배틀 비스타	원더이팩트	5800	SLG
2월중	서풍의 광시곡	소프트맥스	5800	RPG
– 겨울 발매작 –				
겨울	세인트 포핀스(假)	넥스텍	미정	ETC
	해피 레슨	데이탐 폴리스타	6800	ADV
	일 브리드	세가	미정	RPG
	일 브리드 @barai판	세가	미정	RPG
	ALEX~Virus Composer~	미디어 팩토리	미정	SLG
– 3월 발매작 –				
22일	바이오 해저드 코드 베로니카 완전판	캡콤	미정	ADV
	이브 제로 완전판-The ark of matter	넷비젼	7800	ADV
	파워제트레이싱2001	CRI	5800	RAC
	춘우요일	NEC인터채널	6800	ADV
	사쿠라 대전 3~파리는 불타고 있는가?~	세가	7800	ADV
– 2001년 발매작 –				
4월	엘도라도 게이트 제4권	캡콤	2800	RPG
봄	클로즈 투-기도의 언덕	키드	6800	ADV
	이노센트 티어즈	글로벌A	6800	SRPG
	NBA Hoops	미드웨이	미정	SPT
	레드 투 럼블 라운드 2	미드웨이	미정	SPT
	프레그란스 테일	타쿠요	미정	SADV
	LiltherB-릴허브(假)	타쿠요	미정	PUZ
	링 에이지	타쿠요	미정	ARPG
2001년	소닉 어드벤처 2	세가	미정	미정
	컬드셉트 세컨드	오미야소프트	미정	TBL
	브레이브 나이트	팬저	미정	SLG
	리틀 드림	팬저	미정	ACT
	매직 더 개더링	세가	5800	TBL
	미스테리트-불가역세계의 탐정신사	아벨	미정	ADV
	니벨룽겐의 반지	석세스/세가	6800	ADV
	알렉산더 로드 투 페르시아	미디어팩토리	미정	SLG

Dreamcast(US)

– 2월 발매작 –				
2월	Silent Scope (Import)	Konami	미정	STG
	Sonic Adventure 2	Sega	미정	ACT
2/1	PBA 2001	EA Sports	미정	SPT
	Project Justice	Capcom Entertainment	미정	FAG
2/6	Phantasy Star Online	Sega	미정	RPG
13일	18-Wheeler American Pro Trucker	Sega	미정	RAC
2/14	Stupid Invaders	Ubi Soft	미정	ACT
2/15	Legend of the Blade Masters	Ubi Soft	미정	FAG
	Mars Matrix	Capcom Entertainment	미정	ACT
	F1 Championship 99	Sega	미정	RAC
2/16	M.O.U.T. 2025	Ubi Soft	미정	ACT
2/27	Surf Rocket Racer	Sega	미정	ACT
	Daytona USA Network Racing	Sega	미정	RAC
	OutTrigger	Sega	미정	ACT
2/28	Worms World Party	Ubi Soft	미정	ACT
	HydroSport Racing	Interactive	미정	ACT
– 3월 발매작 –				
2일	V.I.P	Ubi Soft	미정	ACT
27일	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos Interactive	미정	ACT

Play Station 2

– 1월 발매작 –				
21일	스카이 오딧세이	SCEI	6800	SLG
25일	귀무자	캡콤	7800	ACT
	테크닉틱스	아리카	6800	ETC
	스카이 오딧세이	SCEI	6800	SLG
	초고속 시리즈 초고속 바둑	석세스	2000	TBL
	초고속 시리즈 초고속 장기	석세스	2000	TBL
1월중	게임 셀렉트 5 洋	유우키	4800	TBL

참고 ① 특별한 표시가 없으면 가격 단위는 엔입니다. ② 지면 관계상 영문판은 미국의 당월 발매작만 게재합니다. ③ 지면 관계상 발매일 미정은 대부분 뺐습니다.

- 2월 발매작 -				
1일	미드나이트 클럽	시스콘 Ent	5800	RAC
	ESPN 내셔널 하키 나이트(假)	코나미	오픈	SPT
15일	그란트리스모 3 A스펙	SCEI	6800	RAC
22일	광속 타니가와 장기	세타	6800	TBL
	NBA 라이브 2001	EAS	6800	SPT
	공전(假)	각천서점	6800	SLG
하순	결전 2	코에이	미정	SLG
2월중	루나틱 돈 템페스트	아트딩크	6800	RPG
	쉐도 오브 메모리즈	코나미	미정	ADV
	기갑병단 J피닉스 서장편	타카라	1800	ACT
	다이너소아	UBI소프트	6800	ADV
- 겨울 발매작 -				
겨울	마이트 앤드 매직-데이 오브 더 디스트로이어	이매지니어	미정	RPG
	난폭한 프린세스	각천서점/ESP	6800	RPG
	수도고 배틀 0	겐키	6800	RAC
	엔조이 매직	선소프트	미정	ETC
	스카이 건너	SCEI	5800	STG
	익스터미네이션	SCEI	미정	ACT
	꽃과 태양과 비와	아스키	미정	ADV
- 3월 발매작 -				
1일	존 오브 더 엔더스	코나미	오픈	ACT
	폭주 데코트라 전설 3	스파이크	미정	RAC
15일	나와 마왕	SCEI	5800	RPG
22일	바이오 해저드 코드 베로니카 완전판	캡콤	미정	ADV

Play Station 2(US)

- 2월 발매작 -				
2월	Knockout Kings 2001	EA Sports	미정	SPT
2/1	NBA Hoopz SPT	EA Sports	미정	SPT
	NBA Shootout 2001 SPT	EA Sports	미정	SPT
	NHL FaceOff 2001 SPT	EA Sports	미정	SPT
2/15	Navy Seals	UBI Soft	미정	SLG
	Carrier: The Next Mutation	UBI Soft	미정	AVG
2/20	Tiger Woods & PGA 2001	EA Sports	미정	SPT
	Knockout Kings 2001	EA Sports	미정	SPT
	Project Eden	UBI Soft	미정	ACT
2/21	Dinosaur	UBI Soft	미정	ARPG
- 3월 발매작 -				
3월중	Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	미정	SLG
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos Interactive	미정	ADV
	4x4 Evolution	Gathering of Developers	미정	RAC

Play Station

- 1월 발매작 -				
25일	사립봉황학원 1학년 순애반	J윙	3800	TBL
	헬납트라-잃어버린 사막의 도시(假)	코나미	미정	ADV
	익사이팅 프로레스 2	유크스	5800	SPT
	일본프로마작연맹공인 도장부수기 2 염가판	나그자트	2800	TBL
	메탈슬러그X	SNK	5800	ACT
	MAJOR WAVE시리즈 더 콤비니 2-전국체인 전개다!	햄스터	1500	SLG
	MAJOR WAVE시리즈 블루 브레이커 버스트-미소의 내일로	햄스터	1500	FAG
	울티메이트 파이팅 챔피언십	캡콤	5800	FAG
	익사이팅 배스 3	코나미	오픈	SPT
	베이스볼 시뮬레이션 ID 프로야구	코나미	오픈	TBL
	풍수입문	석세스	4800	ETC
	심플1500시리즈 vol.54 THE 배구	D3퍼블릿셔	1500	SPT
	심플1500시리즈 vol.55 THE 다트	D3퍼블릿셔	1500	ETC
1월중	아쿠아 파라다이스	빅터	5800	SLG
	텐타마	키드	6800	ADV
	엔젤 돌	강담사	4800	ADV
	나니와 금융도-아오키 유지의 세간흉산용	강담사	5800	TBL
	보급판1500엔시리즈 도키도키 포얏치오 보급판	미디어링	1500	RPG
- 2월 발매작 -				
1일	햄스터의 외출	나그자트	3800	SLG
	오에도 풍수인과율 하나비 2 염가판	마법	1500	TBL
	장기최강 프로에게 배운다 염가판	마법	1500	TBL
	킬러배스 염가판	마법	1500	SPT
	마작점 폴투나-달의 여신들	어팩트	3800	TBL
	스파이크 라이브러리 #004-사이폰 필터	스파이크	2800	ACT
8일	팬저 프론트 bis	엔터브레인	6800	SLG
	삼매 시리즈 라멘바시[橋]	토미	2800	SLG
22일	토니 호크의 프로 스케이터 2	석세스	5800	SPT
	Super Lite 1500시리즈 스크린	석세스	1500	ADV
	Super Lite 1500시리즈 프란베르쥬의 정령	석세스	1500	ADV
	볼포스	남코	5800	RPG
2월중	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零~부활~	판도라박스	1980	RPG
	사립봉황학원 2학년 순애반	J윙	3800	TBL
	아이시아	아틀라스	6800	RPG
	아이시아 초회판	아틀라스	7800	RPG
	아이시아 20000개 한정 특별판	아틀라스	12800	RPG
	사카다 고로 9단의 연주(連珠) BPV	컬처브레인	1500	TBL
	본격대전장기「聖」BPV	컬처브레인	1500	TBL
	삼국지 3	코에이	5800	SLG
	삼국지 7	코에이	7800	SLG
- 3월 발매작 -				
3월중	사립봉황학원 3학년 순애반	J윙	3800	TBL
	엠블렘 사가	엔터브레인	미정	SRPG
	해피 다이어트(假)	트와이라이트익스프레스	미정	SLG
	로직프로 어드벤처	아쿠아루쥬	1980	PUZ
	시스터 프린세스	미디어웍스	6800	ADV
	시스터 프린세스 한정판	미디어웍스	9800	ADV
	환상수호외전 vol.2 크리스탈 밸리의 결투	코나미	미정	ADV

Playstation(US)

- 2~3월 발매작 -				
2월중	Dance Dance Revolution	Konami	미정	MUS
2/1	Rescue Hero Molten Menace	UBI Soft	미정	ACT
2/6	Sea Doo Hydro Cross	THQ	미정	RAC

GB 흑백GB에서도 됨 WSC WS컬러 전용

LINE ORIGINAL

2/7	Blaster Master: Blasting Again	UBI Soft	미정	ACT
	Burstrick Wake Boarding	THQ	미정	RAC
2/15	Rayman 2: Back to School	UBI Soft	미정	ACT
	Batman Racing	THQ	미정	RAC
	Disney's Aladdin	UBI Soft	미정	ACT
	Tom Clancy's Rogue Spear	UBI Soft	미정	ACT
2/20	Triple Play 2002	EA Sports	미정	SPT
	Nascar Racers	UBI Soft	미정	ACT
	Nicktoons Racing	THQ	미정	RAC

Nintendo 64 / 64DD

— 2~3월 발매작 —				
2월중	에코 델타	닌텐도	5800	RPG
	동물번장	닌텐도	5800	ACT
3월중	동물의 숲	닌텐도	5800	ETC
— 발매일 미정 —				
	WIPEOUT 64	코코넛 Jp.	7980	RAC
	플라이트 시뮬레이터(假)	비디오시스템	미정	SLG
	콩커스 퀘스트	닌텐도	미정	SLG
	스릿구 라짓구	닌텐도	5800	ETC

Nintendo 64(US)

— 2~3월 발매작 —				
2/5	Paper Mario	Nintendo	미정	RPG
	Conker's Bad Fur Day	Rare	미정	ETC
2/15	Eternal Darkness	Nintendo	미정	ADV
3/16	Aidyn Chronicles: The First Mage	THQ	미정	RPG
3/26	Pokemon Stadium GS	Nintendo	미정	SLG
	Sea-Doo HydroCross	Vatical Entertainment	미정	RAC
3월중	Carnivale	Vatical Entertainment	미정	ETC

Game Boy

— 1월 발매작 —				
21일	동키콩2001	닌텐도	3800	ACT
26일	브레이브 사가 신장 아스타리아	타카라	4500	SRPG
	러브히나 파티	마벨러스 Ent.	4500	ADV
— 2월 발매작 —				
8일	오하스타 DDR GB	코나미	4800	MUS
9일	승부사 전설 테쯔야 신주쿠천운편	아테나	4700	ETC
	헤로헤로군	이매지니어	4500	RPG
15일	DDR GB 3 GB	코나미	4800	MUS
22일	근육번부 3-신세기 서바이벌 열전(假)	코나미	4800	MUS
	네트로 겟 미니게임@100(假)	코나미	미정	ETC
23일	포켓 킹	남코	4500	SLG
	수퍼로봇핀볼	미디어팩토리/반프레스토	4500	TBL
	Silly go lucky!	캡콤	4300	ETC
말	젤다의 전설 이상한 나무열매 대지의 장	닌텐도	3800	RPG
	젤다의 전설 이상한 나무열매 천공의 장	닌텐도	3800	RPG
— 겨울 발매작 —				
겨울	위저드리	아스키	4500	RPG
	위저드리 2 릴거밍의 유산	아스키	4500	RPG
	위저드리 3 다이아몬드의 기사	아스키	4500	RPG
	기믹랜드	알파드림	미정	RPG
	코토배틀	알파드림	미정	RPG
	붕 붕 카붕[GB]	갭스	3800	ACT
— 3월 발매작 —				
1일	크루스타[GB]	스파이크	3980	PUZ
	익스트림 휠스-노려라 BMX챔피언	스파이크	4300	RAC
15일	우디 우드페커의 고고 레이싱	코나미 GB	4500	RAC
16일	원조 동물점GB	컬쳐브레인	3980	ETC
20일	드래곤 퀘스트 몬스터즈 2 말타의 이상한 열쇠-루카의 여행	에닉스	6800	RPG
	드래곤 퀘스트 몬스터즈 2 말타의 이상한 열쇠-일의 모험	에닉스	6800	RPG

Game Boy Color

— 2월 발매작 —				
2/16	Army Men Arcade Blast	LUCAS ARTS	미정	ACT
	Aliens: Thanatos Encounter	THQ	미정	ACT
	Indiana Jones	LUCAS ARTS	미정	AVG
	Robin Hood	LUCAS ARTS	미정	ACT
	Merlin	LUCAS ARTS	미정	AVG
2/17	Hercules	LUCAS ARTS	미정	ACT
2/19	Matt Hoffman's Pro BMX	Activision	미정	SPG
— 3월 이후 발매작 —				
3월중	Rocket Power	THQ	미정	ACT
	Mickey's Speedway USA	Nintendo	미정	RAC

Game Boy Advence

— 3월 발매작 —				
21일	트위티와 마법의 보석(假)	켐코	미정	PUZ
	톱기어 전일본 GT 선수권(假)	켐코	미정	SPT
	포켓GT 어드밴스	MTO	미정	RAC
3월중	록맨EXE	캡콤	미정	ACT
	코나미 와이와이레이싱 어드밴스	코나미	미정	RAC
	사일런트힐 AGB	코나미	미정	ADV
	골프마스터 AGB	코나미	미정	SPT
	스타 커뮤니케이터	코나미	미정	ETC
	메일로 큐트(假)	코나미	미정	ADV
	몬스터 가디언즈	코나미	미정	SRPG
	파워프로군 포켓 3	코나미	미정	SPT

Wonder Swan / Color

— 1월 발매작 —				
25일	위드 유-바라보고 싶어 WSC	사를라크	4800	ADV
	위드 유-바라보고 싶어 피규어동봉판 WSC	사를라크	6980	ADV
중순	수퍼로봇대전 컴팩트 2 제3부 은하결전편	반프레스토	미정	SRPG
1월중	길티기어 프티[WSC]	사미/아크시스템웍스	4500	ACT
— 2월 발매작 —				
1일	기동전사 건담 vol.1 사이드 7 WSC	반다이	4500	SADV
상순	우주전함 야마토	반다이	4500	SLG
2월중	SD건담영웅전 기사전설	반다이	3980	RPG
	SD건담영웅전 무자전설	반다이	3980	RPG
	다크아이즈-배틀게이트-	반다이	4500	SLG

RPG : 롤 플레잉 게임 | SRPG : 시뮬레이션 RPG | ARPG : 액션 RPG | SLG : 시뮬레이션 게임 | RAC : 레이싱 게임 | STG : 슈팅 게임 | ACT : 액션 게임 | ADV : 어드벤처 게임 | AADV : 액션 어드벤처 게임

라인 통신가

당첨자 안내

이번 달에 선물을 받으실 분입니다.

경남 진주시 주약동 김영준 독자
광주시 동구 계림동 김장원 독자

지난 달 와일드 카드를 적용한 결과 자신이 원하는 게임을 고를 수 있다는 것이 상당히 좋은 반응을 얻었습니다. 그래서 이번 달부터는 계속해서 와일드 카드를 적용하기로 했습니다. 당첨되신 분은 라인에 전화를 걸어 주소와 전화번호를 알려주시기 바랍니다(등기 반송을 막기 위해 전화번호를 기재하여 보내드립니다). 단, 15일까지 연락하지 않으면 무효 처리하겠습니다. 그렇게 되면 선물은… 후후후….

공략서비스에 대하여

과월호를 구하지 못해 문의하는 분들을 위한 공략 서비스가 일부 독자들에 의해 악용(?)되는 것 같아 그 취지를 말씀드리고자 합니다. 공략 서비스는 꼭 하고싶은 게임이 있는데 공략을 구하지 못할 경우 그것을 해결해주고자 함이지 값싸게 여러 가지 공략을 구할 수 있도록 해 주는 것은 아닙니다. 모 독자의 경우 FF7, FF9 DQ7, 발키리 프로파일, 패러사이트 이브 2, 다이노 크라이시스 2를 보내달라고 요청하였는데, 최근의 라인을 구입하였다면 굳이 구할 필요도 없을뿐더러 주위에서 단행본을 쉽게 찾아볼 수 있기에 공략 서비스를 이용할 필요가 없다고 봅니다. 현재 편집부에서는 일주일에 네다섯 건의 공략 서비스를 처리하고 있으며 그로 인해 업무에 지장을 받을 정도입니다. 가급적 공략 서비스는 한 번에 한 타이틀씩, 쉽게 공략을 구하지 못하는 게임으로 요청해 주셨으면 합니다. 서비스 이용 순서는 지금까지와 같으며, 다음 달에는 CD를 통해 서비스 가능한 게임의 목록을 정리해 드리겠습니다.

① 라인에 전화를 걸어 원하는 공략이 라인에 실린 적이 있는지 확인해 본다.
② 원하는 공략을 명시하여 반송용 우표(1000원)와 함께 라인에 편지를 보낸다. (이때 반드시 주소와 전화번호를 확실하게 기입할 것)
③ 라인에 편지가 도착한 후 5일 이내에 원하는 공략의 복사본이 등기로 도착한다.
④ 라인에 편지를 보낸 날로부터 1주일 이내에 도착하지 않으면 전화로 문의해 본다. (피치못할 사정으로 기한 내에 보내지 못하는 경우 라인에서 먼저 전화연락을 드립니다)
⑤ 되도록 휴가&마감 기간은 피한다. (휴가 기간은 매월 말)

봉 합 엽 서

보내는 사람

□□□-□□□

우편요금
수취인 후납부담
발송유효기간
1999.10.1-2001.9.30
서울 마포 우체국 승인
제 912 호

받는 사람

월간 GAMELINE
서울특별시 마포구 서교동 468-3
대진 빌딩 3층 편집부 담당자앞

121-210

2001.개편특집호

자유 주제란

자르는 선

붙이는 곳

GAMELINE 개편특집호 애독자 앙케이트 엽서

1. 개편특집호에서 좋았던 내용은? (전 범위에서 3가지만)

①

②

③

2. 개편특집호에서 안좋은 내용은? (전 범위)

①

②

③

3. 앞으로 개설했으면 하는 코너가 있다면? (기획 / 컬럼 / 그 외)

4. 자유 발언대에 하고 싶은 말을 쓰세요. <개선/ 발전/ 불만/ 격려 등>

GAMELINE 개편특집호호 독자 앙케이트 엽서

나 이 :

성 별 : 남 / 여

게임라인에 대한 만족도 : 매우 만족 만족 보통 불만족

소유한 게임기종 : PS2 PS DC N64 GB WS SS 기타 :

1. 개편특집호에 나간 공략 중 어떤 게임을 구입하여 플레이 하고 있습니까?

(1)가면라이더 쿠우거 (2)블러드 (3)천사의 프레즌트 (4)바운서 (5)7~모르모스의 기병대~ (6)기동전사 건담 (7)판타지스타 온라인 (8)파이널 판타지<WSC> (9)막말 낭만 월화의 검사 (10)데이토나 USA 2001 (11)토모요의 비디오 대작전 (12)조이드 (13)사조영웅전 (14)뿌요뿌요 BOX (15)지온의 계보~공략지령서~ (16)철권TT

2. 구입한 게임에 대한 공략에 대한 평가를 한다면? 불만족스럽다면 어떤 면이 그렇습니까?

① 만족한다 ② 불만족스럽다 (   )

3. 게임라인 개편특집호의 가격에 대해 어떻게 생각하십니까?

① 적당하다 ② 조금 비싼 감이 든다

③ 가격은 별로 문제되지 않는다

◆ 발매되지 않은 게임 중 기대되는 게임은?

기 종	타이틀명

◆ 이 달(최근)에 가장 즐기는 게임은?

비디오 게임

기 종	타이틀명

게임센터

장 르	타이틀명

thrunet

상 품	가입코드	유효기간
메가패스	ML1028D184	2001.06.30
하나로통신	HL1028D185	2001.06.30
두루넷	DL1028D186	2001.06.30

신 청 처

업체	영업점	가입전화	홈페이지 가입
메가패스	엘지이동통신	02-929-0020	www.joinmegapass.com
하나로통신	버티	02-928-8090	www.joinhanaro.com
두루넷	정보라인	02-433-3344	www.infothrunet.com

초고속 인터넷에 가입하면 게임라인 익월호를 드립니다

이벤트 내용

본 책자에 있는 초고속 인터넷 특별가입코드로 가입신청을 하신 후 설치가 끝나면 본책자 익월호를 이벤트 경품으로 댁으로 배송해 드립니다.

이벤트 신청방법

1. 전화 신청 : 상담원과 본 책자에 있는 가입코드를 불러주시고 신청하면 됩니다.
2. 해당 홈페이지 가입신청 : 가입코드와 함께 가입신청서를 작성하시면 본인확인 전화를 드립니다.

초고속망 이벤트 요금

업체	상 품 명		가입설치비	월이용료	PC통신무료
메가패스	ADSL프리미엄		30,000	38,000	하이텔
	ADSL라이트		30,000	29,000	
하나로통신	ADSL프로		40,000	38,000	천리안
	ADSL라이트		40,000	28,000	
	CATV		36,000	34,000	
두루넷	CATV	광고시청	40,000	34,000	나우누리
		광고미시청	40,000	38,000	

※위 요금은 2000년 12월 현재 요금이며 각사의 요금정책에 따라 변동될수 있습니다. ※장비임대료와 LAN카드는 별도 (업체별/지역별 차이가 있습니다)

게임라인 전국총판

서울지역

강우사	(02)654-0347
강동도서	(02)471-2044
관악사	(02)823-5121
(주)유일서적	(02)576-1653
잠실총판	(02)419-9514
수송사	(02)2272-6200
신한문화사	(02)332-2600
영도사	(02)686-3005
도서총판지성	(02)835-8703
영우사	(02)872-2915
도봉사	(02)997-6700
학영사	(02)945-8296
지산도서	(02)2245-3686
강남도서유통	(02)579-4418
명문사	(02)312-8663
진영사	(02)326-1866
성지사	(02)457-2891

인천 · 경기도

인천도서	(032)424-6050
문우서적	(032)503-7609
현진도서	(032)433-6494
인명도서	(032)612-0845
광문도서	(031)447-7210
홍원도서	(031)241-6300
광명사	(02)897-6772
문일도서	(031)402-3674
대일총판	(031)977-4428
의정부학영사	(02)945-8296
도서총판종합서적	(031)744-8596
도서총판지구서적	(031)551-0306
김포도서	(031)981-0848
남강서적	(031)637-2337
평택홍원도서	(031)372-6333
혜림서적	(031)532-5345

부산시

동래출판	(051)552-1188
부산북북사	(051)895-4841
조선일보부신중부총판	(051)466-1178
한일총판	(051)751-0791

경상도

경동총판	(055)241-8134
샘터사	(055)755-3991
꽃동산서점	(055)434-5897
충무도서	(055)646-8888
극동도서	(055)426-0111
영남서적	(053)423-9193
(주)처용사	(055)67-1303
경북문고	(054)262-5700
중앙서적	(054)452-7915
동국서점	(055)281-8118
대한서점	(054)632-8590
종로서적	(054)853-7575

충청도

보문서점	(041)732-3156
민영서적	(042)252-1316
회성잡지총판	(041)551-3073
홍문당서적	(043)213-0161
충주문학사	(043)847-2819
이문서점	(043)644-2835

전라도

승일서적	(062)225-9369
문화컴퓨터서적	(063)282-3326
시험정보센터	(063)851-2001
동아서점	(063)452-7620
현대서점	(061)244-2744
대양서점	(061)662-2111
도서유통서원	(061)755-7923

강원도

월간총판	(033)731-8424
영동서적	(033)645-3361
동아서점	(033)632-1555
영동사서점	(033)572-6060
교학사	(033)241-4133

제주시

광장서점	(064)731-1234

일부 지역 독자분들에게 서점에서 라인을 구할 수 없는 것이 발행일이 늦어진 것이 아니냐는 불만(?)을 듣는 경우가 간혹 있습니다. 이점에 대해 독자분들에게 죄송스럽게 생각하며 라인의 배본 과정을 간략히 설명해드립니다. 예를 들어 31일이 발행일일 경우 인쇄소에서 29일 책이 완성되어 나옵니다. 그리고 당일 각 지역 총판으로 책이 배본됩니다. 지역 총판에서는 나름대로 각 서점에 책을 나누어줍니다. 총판의 신속한 행동이 지역 발행일을 결정하게 되는거죠. 따라서 서울 및 수도권 지역의 경우 29일 오후나 늦어도 30일에는 서점에서 라인을 만날 수가 있습니다. 지방의 경우는 30일이나 31일날이 되겠죠. 또한 지역 총판은 각 서점에 일정 수의 책을 나누어 주는데, 서점에 책이 부족할 경우도 있습니다. 발행일이 지났는데 라인이 안 보이거나, 라인이 없을 경우 독자분들이 직접 지역 총판으로 전화로 문의를 해주시길 바랍니다.

Total Game Shopping Mall

우와!!
이런 곳이 있었다니....

대한민국 게임매니아는 다 모여라!

www.stage21.co.kr

지금 스테이지 21에 오시면 엄청난 행운이 쏟아집니다!!

PLAY STATION

DREAM CAST

NINTENDO 64

행운가득 기쁨가득 스테이지21 세상!

1 재미있는 게임도 즐기고 경품 까지 !!

지금 스테이지21의 홈페이지를 방문하여 회원에 가입하세요. 회원이면 누구나 매일 하루에 한번씩 즐길 수 있는 스테이지21의 대박 경품게임 !! 재미있는 게임도 즐기고 엄청난 경품도 탈 수 있는 일석이조의 행운을 꽈악 잡으세요!

Game Land

경품 : 플레이스테이션2, Ps One, 드림캐스트, 닌텐도 64, Gameboy Color, 스타크래프트 마우스패드

2 파격적인 공동구매 실시 !!

매달 15일마다 소니 플레이스테이션2, 플레이스테이션1, 세가 드림캐스트 게임기등을 엄청나게 할인된 가격으로 선착순 공동구매를 실시합니다
최고의 게임기를 최저의 가격으로 구입할 수 있는 절호의 찬스를 절대 놓치지 마세요!

(주) G.R.I
Game Research Institute

서울시 용산구 동자동 12-5번지 벽산빌딩 7층 G.R.I Co.,Ltd
TEL : (02)727-6300 / FAX : (02)727-6677

자세한 사항은 www.stage21.co.kr 에 들어오셔서 확인하세요. 감사합니다.

게임라인 2001년 대편특집호 통권 제 54호 (1월 31일 발행) / 1996년 6월 25일 등록 / 등록번호 라-8234 / 서울특별시 서교동 468-3 대진빌딩 3층